昭和61年9月20日発行(隔月発行)第1巻第3号通巻3号

ゲームセンターを10倍おもしろくする本

VIDEO GAME MAGAZINE

GAMEST ゲーメスト

★ゲームグッズにぎやかプレゼント



モデル・山瀬まみ

大特集 We Love TAITO. 見た! 聞いた! 撮ったぞタイトー!!

究極のニューゲーム バブルボブル一挙紹介

ヒットゲームに挑戦・アルカノイド/エンパイヤーシティ1931

末角社長に直撃インタビュー

開発にアタック! 上野所長本音を語る

タイトーマシーンどどっと大紹介

サラマンダ徹底攻略! キミにも最終面が見れるぞ

風見螢の ザ・リターン・オブ・イシター

ルームリストと成長表綴じ込みプレゼント!

かわいいあの子と大冒険アテナ

★めざせハイスコア 全国ゲーム場ハイスコア集計 人気ゲーム発表!

★君こそゲーメスト おめでとう スクランブルフォーメーション 10,000,000点クリアの 泉 武寿君

9月号 月刊準備号

特別定価 480円

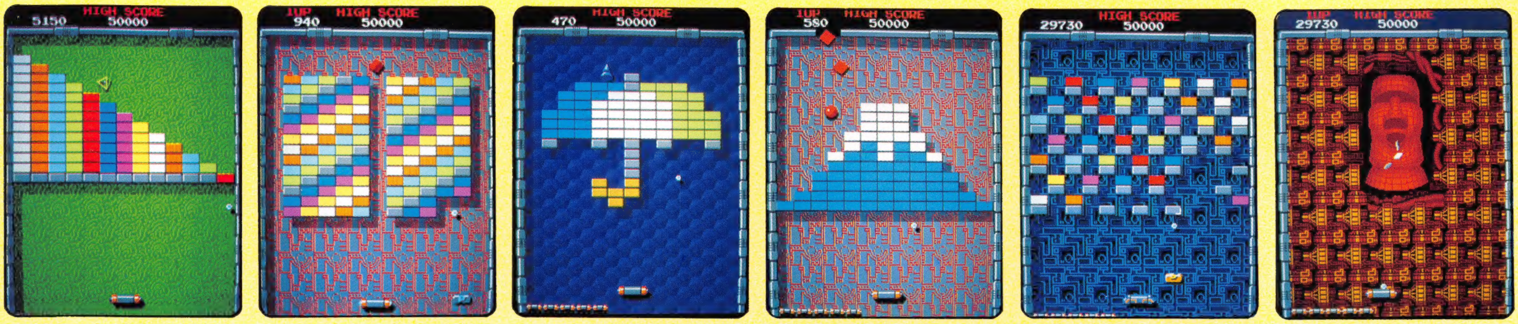


スペースクラフト（バウス）を操作して、エナージーボールでスペースウォール（ブロック）を破壊して行くもので、ブロックの中には7つのパワーアイテムが隠されており、それぞれ違った楽しさが味わえます。
また、変化にとんだ美しいラウンドが32面もあり、最終ラウンドに大要塞が出現するなど、ブロックゲームのダイゴミが満喫していただけます。

9年前、爆発的人気を博した懐かしい「ブロック」ゲームが、数々のフィーチャーを秘めて新登場!!



スピードダウン	キャッチ	エキスパンド	ディスラプション	レーザー	ブレイク	プレイヤーエクステンド
エナージーボールのスピードが遅くなる。	エナージーボールをキャッチできる。ボタンで発射。	バウス(プレイヤー)の長さが、1.5倍になる。	エナージーボールが3つに分裂する。	ボタンを押せ！ レーザービームで敵を破壊。	右端に開いた出口から脱出せよ!! ラウンドクリア。	バウス(プレイヤー)が1機追加される。



CONTENTS

山瀬まみで〜す。

♥東京生まれの17才。O型の天秤座
♥165cm・45kg。ケーキとゆでたまごが大好きで、ついつい食べ過ぎて、マネジャーに叱られたりしています。
♥デビュー・シングル「メロンのためいき」セカンド・シングル「セシリア・Bの片想い」聞いてネ
♥ファミコンは時々やります。アニメ「スーパーマリオ」のピーチ姫の声は私、まみでした。



人気急上昇ゲーム



全面クリアに燃える君へ

沙羅曼蛇（サラマンダ）

Konami

サラマンダ軍の侵攻が始まった。君の知力と勇気が試されるとき…さあ、でっかくやるか！

沙羅曼蛇（コナミ）はステレオ・サウンド機能付のオリジナル筐体で販売されていて、グラフィックの迫力に加えて音楽の面でも臨場感が強化されている。まず、その辺がグラディウスに比べて違うなと思える点だが、ゲーム的にいえば、一番変わった点は、やはり2人同時プレイができることだろう。

しかし、2人同時プレイだと、マルチプルを合計4つしか付けられないので、必ず途中で不利になり、また押し合って死ぬという悲惨な事態も多く起こったりしてしまう。

そんなわけで、私としてはマルチプル合計6コまでで、相互の当たり判定が無いバージョンがでて欲しいと思っている今日この頃なのだ。

さて、話は変わって、今回は青のビッグパイパーと、赤のロードブリティッシュのどっちでもプレイでき、また8方向レバーで攻撃はミサイル及びショットボタンだ。ん、パワーアップボタンが無いではないか、と思った人はスルドイね。画面写真を見て見よう。グラディウスでおなじみのパワーアップゲージがなーい。つまり今回は、パーツを取ったら即パワーアップというわけだ。

では、パワーアップの説明をしよう。

・スピードアップ⇩おなじみの5段階変速だ。1段階か2段階がベスト。

・ミサイル⇩ミサイルはグラディウスよりもはるかに強くなっているぞ。

横スクロール面（1・3・5）では、自機の上下に同時に発射され、縦スクロール面の4・6面ではさらに下にも発射される。

しかも、山をのりこえて向こうの敵をも破壊してくれるんだ。

・リップルレーザ⇩ダブルの代わりだが、けっこう強い。貫通力はないが、幅が広いので使えるぞ。

・レーザー⇩やはり、一番使えるかーっ。

・マルチプル⇩オプションだ。水子だ。当たり判定のない自分の分身。

・フォースフィールド⇩バリアだ。4つまで付くそうだが、一周で3つしか出ない。2つ付けるのも難しいぞ。沙羅曼蛇では、フォースフィルドは殆ど意味がないので、絶対に頼らず、弾が飛んで来たのをフォースフィルドでよけようなどと思わないこと。

マルチプルを付けている時にもし死んだら、とれたマルチプルを拾えるので頑張って復活しよう。

Stage 1 道は遠いぞ ビシバシ撃ちまくれ

さて、沙羅曼蛇面別攻略法の始まり始まり〜。

いきなり出て来た1面目、グロい細胞ステージだ。何か生物の体内にいるかのような生暖かさが感じられる心安まるステージ。

まず、残り少ない小遣いから100円を機械に投入して、ゲームスタート!!

あせらずに撃て

初めはまだ、ただの空中戦だ。前方の中段から少しはずれた所を下上下上下上とベルベルムがでて来るので、まず初めの下のラインを全滅させて、次にすぐ上のラインを全滅させ、次に下のラインを撃ち上へという具合にやれば、焦らなくてもマルチプルが知らず知らずのうちについて、あとの敵も全滅させてくれるだろう。

ベルベルムを倒して、マルチプル2個と、ミサイル、フォースフィールド、リップルレーザーが付けば合格だ。

あとは写真のように、気楽に撃っていて、パーツを回収しながら行こう。パーツを取るときはなるべく画面後方で取るように心掛ければ、突然盛り上がる壁にぶつかることもないだろう。(とにかく覚えちまえばベスト)

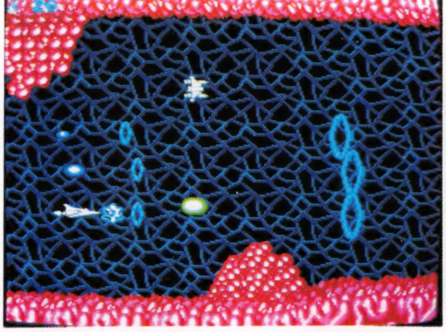
途中、前に赤い浮島がでてくる所は下を通って、ずっと前に出ること。そうすればマルチプルを1個取れて、浮島を抜けた目の前のデスハンドも楽に倒せるぞ。

少し行くと、周りが青く変わってしまう。ここでは、途中のオクタの下側のがミサイルパーツを持ってるので、点を稼ぎたかったら、ひと呼吸おいてミサイルを撃つとパーツが取りやすくなるぞ。

ゴーレムに油断するな

青い所を抜けて、上下にスワームが出て来たら注意。(撃つと両方マルチプルになる)赤い所の上下からニョキニョキと牙が出て来るぞ。なるべく後ろから飛んで、

途中、また、オクタが出るので、弾は牙の所では撃たずに進んで行って、奴らが少し小高い所(写真参照)を登り切ったらミサイルボタンバシバシで全滅させ、スピードアップパーツを1個だけ取ろう。

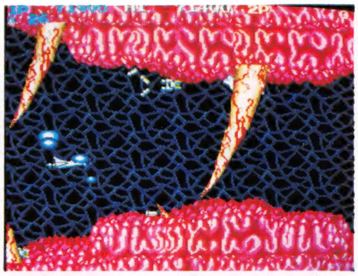


マルチプル2個、ミサイル、リップルレーザー、フォースフィールド、うーし完璧だ。

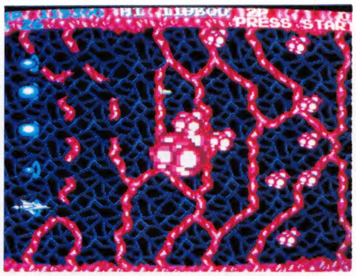
(注=2周目は2個取らないとゴーレムで死ぬぞ)

牙地帯を抜けたら、下に下がりながらずーっと前へ行って、だいたい前に1キャラあくかあかないかで、なおかつ、リップルレーザーがワイレムに当たる位の位置で撃ちまくれば、盛り上がる壁に絶対に当たらず、上下に出るデスハンドも楽に倒せるぞ。

デスハンドを倒したら、上下にマルチプルを開いて速射で網状細胞地帯を突破だ。



1個めのスピードアップ(左)は細胞にうまってるけど、2個めはOK。牙には注意。



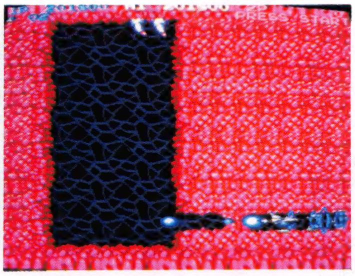
この状態なら、ウルグを全滅させられるぞ。ウルグは1個2000点。これは大きい。

すると前にピンクの壁があり、細い道をデスハンドがふさいでいるので、まずデスハンドを倒し、道を通っていこう。

そしたらすぐ上に行き、壁沿いにババッと連射しながら進み、上下の敵を全滅させよう。

すると、前が一面ピンクの壁だ。ここは撃つと少したって再生するので、壁を撃たずに引き付けておいてから中央をいっ気に突っ切って進んで、ずーっと前に出てしまえば絶対に死なない。

慣れたら、下や上端を通って、途中の敵全滅を狙ってみるのもいいね。



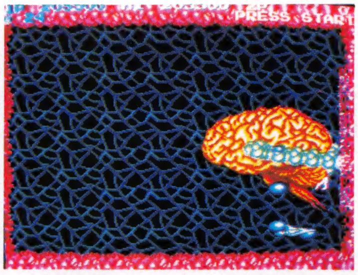
うーん、2匹残ってしまった。まあ、ここは前に出て連射。

長ーいピンクの再生する壁を抜けると、壁になにか埋まってるぞ。

ゴーレムだ!!

右下で、充分上の腕を引き付けてから左へ少しずつ動いていってゴーレムが動き出したら、時計回りに逃げながら目を狙え。

倒したら、縦スクロールに変化して、2面に突入だ。



この位置で待つ。

Stage 2 縦スクロールの宇宙戦だ 隕石地帯を突破しろ

ケムドミラはすぐ倒せ

2面は縦スクロールの宇宙戦だ。まず、初めにアムカ・ケムドミラの編隊が出て来る。こいつらはすぐ倒さないとたくさん弾を出して来るぞ。フル装備だったら、オプションを左右に大きく開いて、リップルレーザーが画面全体をカバーしているような状態で撃っていればOK。1面でやられてたら左右に動きながら逃げ回れ。

ひとしきり攻撃が止むと、左右から赤ケピットが出て来るぞ。左はマルチプル、右はレーザーになるので、レーザーを装備しよう。

その後にも、ケピットが出て来るけど、この面のケピットは絶対に弾を出さないので、安心して気楽に行こう。

敵め! 息つくヒマがない

隕石が流れ出して少したつと、左右からファイヤーガイストが同時に2回、計4編隊登場するぞ。まずこの辺では、隕石の流れを遅くするためにレーザーを撃ちっぱなしにして、一方、ミサイルは余計なファイヤーガイストに当たるので撃たないという体勢をとろう。

ファイヤーガイストの倒し方は真ん中に集めて一掃する方法と、左端をずっといく方法(途中で1個だけ大きい隕石が近づいて来るので注意)があるぞ。

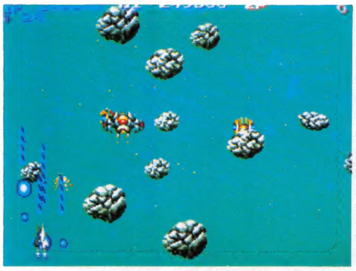


ファイヤーガイストはこのように分裂する。おちついて一度に全部やっつけよう。

その後すぐサンダーミューと左右にマルチプルになる赤ケピットが出るので、この辺でマルチプルを左右に開いておいて用意だ。なにに対して用意かというと、その直後に出て来るアムカ・ケムドミラに対してだ。こいつらは画面の右半分に多く出て来るので、レーザーとマルチプルでその辺を撃ってカバーしておかないと、逆に弾を撃たれて行き場がなくなるぞ。

次には、また左右からファイヤーガイストが出るので、軽くいなして隕石地帯は突破だ。

するとまた、左右から赤ケピットが3機ずつ出る。左がマルチプル、右がレーザーになるので、途中で死んでたら、レーザーだけは取ろう。



うわー、目がくらむー。サンダーミューは早めにやっつけよう。



この位置で撃つのがBESTでしょう。

ケピットの嵐を抜けると、巡洋艦テトランのお出ましだ。マルチプルを写真のような位置(目安としては2PのPの位置)で縦一線

敵キャラ大集合!



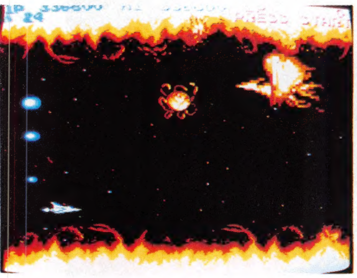
にして迎え撃ち、弾が飛んで来たら、少しずつ左へずれていけば、マルチプルが敵を倒してくれるだろう。テトランの4本の腕は少しずつ伸びて来るけど、絶対に手と手の間には巻き込まれないようにしよう。倒せそうになかったら、無理せず逃げ回れば自爆してくれるぞ。

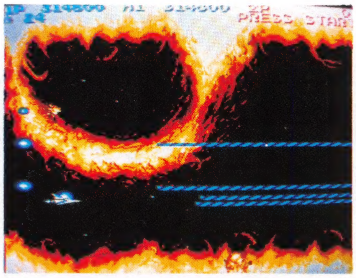
Stage 3 炎のステージだ まかれてから竜は撃て

まず、ベルベルムが波をうちながらたくさんうねうねとやって来る。

最初は下で、全滅させるとマルチプルになる。次から上下上と来て中央に2編隊まとめて出る。これはレーザーをずっと撃ってるとミサイルとスピードアップのパーツが重なって出るので、スピードを取りたくなかったら、少し待ってから撃とう。

火炎地帯に入って上下にベルベルムが出たあとは、写真のような位置にいて、フォーメーションを組んで撃っていれば、プロミネンスにも当たらずにすむぞ。

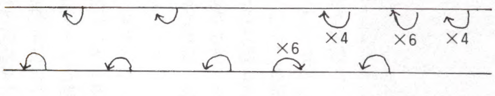

ファイヤーボール(左)とフェニックス(右)はレーザーならすぐやっつけられるぞ。


よーし、この位置ならプロミネンスにやられないぞ。

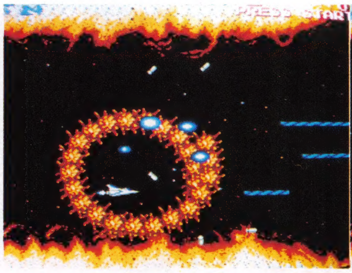
目の前に下から何度も吹き上がるプロミネンスが見えたら上へ行き、早めに下へまた降りよう。そうしないと上で吹き上がるプロミネンスではまるぞ。

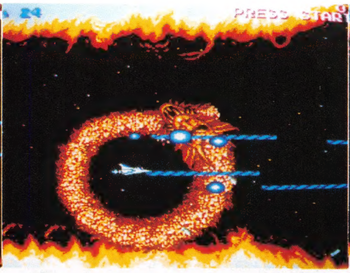
下で一度プロミネンスが吹き上がったら、あとはずっと下を飛んで最後まで行こう。

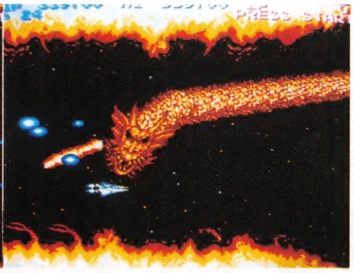
■プロミネンスのパターン



竜は写真のように左へ誘導したら、素直にグルッと巻かれてしまおう。巻かれてから、レーザーとミサイルを撃っていると自機が消えてしまうので、どっちか片方だけ撃っていて、レバーをちょんちょんと動かして竜の体にぶつからないようにしよう。


うおーっ。なんだく!!〉この声は、ランドルフではないか?


そして、ドラゴンにまかれて敵の動きに逆らわず撃つ。


まずは、ドラゴンが右上からでてくるので、下からはいる。

Stage 4 火山地帯は難しい 沈着第一で突破だ

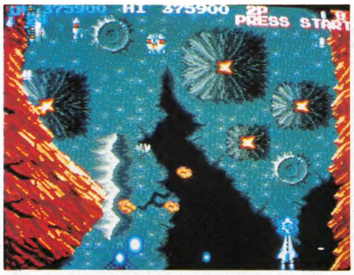
4面はグラディウスにもあった火山地帯だ。

まず初めに、左右から出現するベルベルムを全滅させて、フォースフィールドを取っておこう。それが終わると、右側にグレムリンが3機ほど出るのでレーザーを撃とう。そこで、レーザーのパーツを取って6千点程度稼いだら下にあるハッチを破壊しながら進もう。

すると左側に小噴火山が出るので、マルチプルを噴火口側に持っていって、火山弾から身を守れ。

その後の左右のハッチは、まあひとりでにミサイルが当たって壊れるからいいけど、右→左とでる大噴火山には注意。

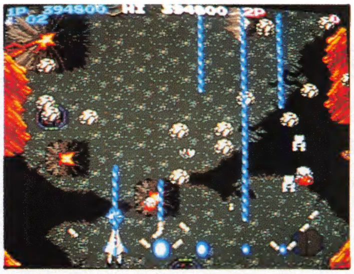
2つの噴火山を越えると、破壊できる岩壁が登場だ。しかも火山がくっついているというおまけもあるぞ。ここでは左側の出口には小火山がいるので、右側を行って途中の火山の噴火口を壊して突破だ。


マルチプルの位置に注目。この位置で火山弾から身を守れ。

次は、例の左側で待ち受けている火山弾に気をつけて左側に回ろう。流星群が来るけど写真の位置にいれば安全だぞ。

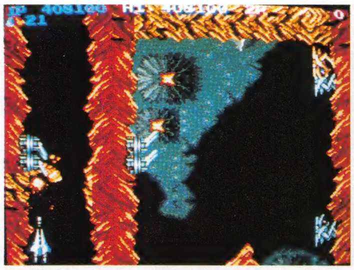
流星が止んだら、右端に4つのハッチがある所に集中攻撃をかけて、マルチプルなんかを拾えば1万点は稼げるぞ。

少し進むと左側に山があって、右側にグレムリン等の敵がいる所があるが、火山は噴火しないので、右の敵を倒してすぐ攻撃をやめること。前から来る隕石は撃つと分裂して行き場がなくなるからだ。一つめの隕石を過ぎたら進路を左に取ろう。写真の通り少し敵が出るので忘れないこと。

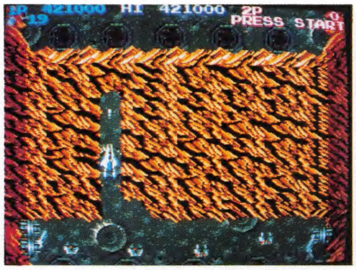

この位置にいればまあ安全でしょう。正面から流星がきた場合はよけろよー。

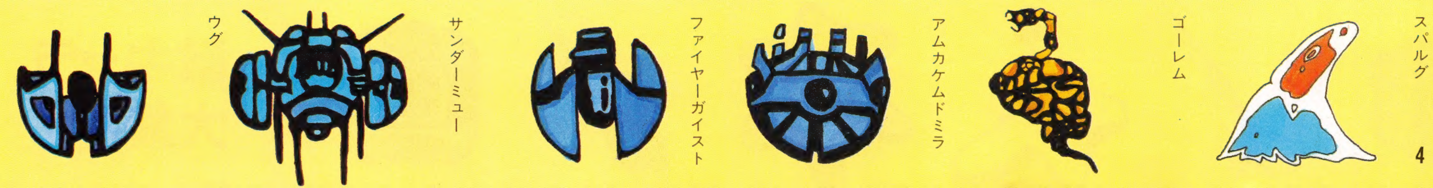

左上の敵に注意して。その敵を全滅させたらレーザーを撃つのをやめよう。

道が少し狭くなってまた広くなると、隕石が終わり敵が出現しだすぞ。ここは自分なりに進路を考えて、マルチプルを大きく広げて行こう。


うーん死んでしまった。ここで死んだら左側にレーザーを持った敵がでるので左に行こう。

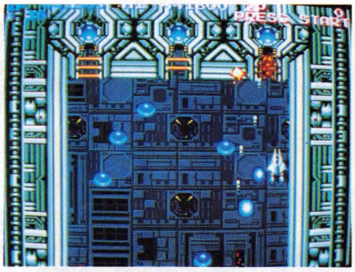
岩壁とハッチの混合攻撃の所はハッチを一つ壊して進路を確保しよう。ハッチを壊せなくても、ハッチから出てくるボゾンは下で少


下から出てくるボゾンのタイミングをはかって岩壁を抜けよう。



し動いてから上に上がってくるので、見てでもよけられるはず。
最後の要塞は早めに遮へい板を壊せば、青い弾を撃たれることもない。


完成する前に遮へい板を壊そう。そうしないと……。


こうなります。こうなると苦しいので遮へい板は早めに壊そう。

Stage 5

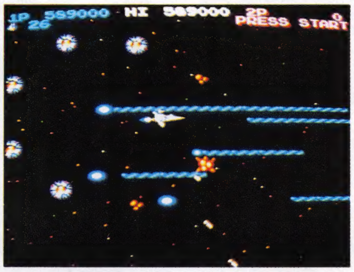
横スクロール空中戦 難関は敵ベルベルムとの激突

この面以降は死んだらたちなおれないと思ってガンバレ。
前半のサンダーミューは、ステージ2と同様早めにやっつけること。直後に出てくるファランクスはレーザーをまとめて撃つこと。やっつけると分裂するが、これはレーザーで撃てるので、あわてないように。
そのあとのライバー（ファイヤーガイストを横にしたもの）は撃ったら座標をずらすように。
次に出てくるノップはパワーアップパーツをけっこう出すので点かせぎができるぞ。
隕石地帯は自機を左隅にもっていけば、隕石にはあたらない。でもノップの出してくる弾には、くれぐれも注意だ。


この位置なら隕石には絶対あたらないぞ。マルチプルでフォーメーションをしっかりして。

ザブIIは右まわりに楕円をえがいて、逃げながら撃てば大丈夫だ。
さて、ステージ5の難関、ベルベルムが突進してくる所は、写真のようにマルチプルを縦に振って自機を右上隅に持っていき、ミサイルとレーザーを撃っていればクリアだ。


この位置にいればベルベルムにはやられない。ベルベルムはミサイルでやっつけられるぞ。


いきなり出てくるザブII。本文をしっかりと読めば死ぬことはないだろう。

ステージ5の親玉"空母デス"は後ろから出てくるので油断してはいけないぞ。ひたすら中央部にレーザーを撃ち続ければ破壊できる。（これも0点）
おっと書き忘れるところだったが、この面からはスピードを2段階にしたほうがいい。

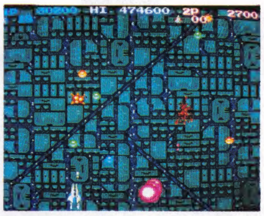
Stage 6

いよいよ敵の本拠地 最大の敵が待ってるぞ

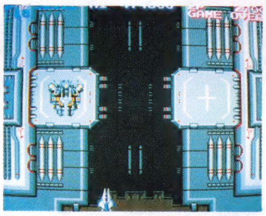
このステージの最初はレーザーを撃っていれば、君の腕ならなんとかなる。
次に対空砲火が出てくるが、ここは左にいればまずあたらない。


この位置だといきなり真下から対空砲火を撃たれるぞ。右にはR・ブリティシュの残骸が。

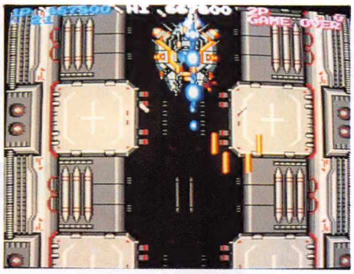
クリスタルボムと対空砲火の混合攻撃は、対空砲火を主に注意して、クリスタルボムから出してくる弾にも気を配っていればビクビクすることはない。


クリスタルボムはきれいなんだけどね。ちなみに、この写真ではC・ボムの攻撃があまい。

次のビッグコアは写真を参考にして！ やっつけないまでも上にいれば絶対に死ぬことはない。

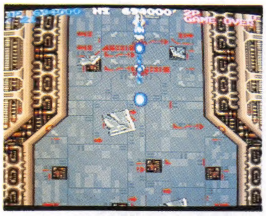

駐機場からビッグコアが発進。この位置にいるとビッグコアのレーザーにやられるぞ。

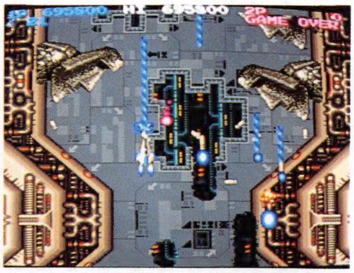
ビッグコアのあとに出てくるケピットは、下にまわりこまれないように、まず注意することだ。と同時に敵砲にも気をくばれ！

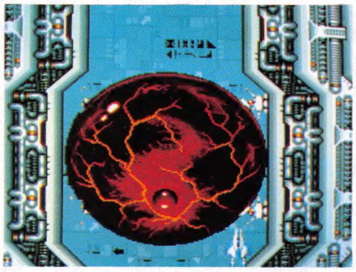

フルパワーなら、この写真のようにすればビッグコアもやっつけられるぞ。

さて、トンネルをくぐるとかなりの難関が待ちかまえているぞ。地上からわいてくるパネルと弾をばらまくドラムとの混合攻撃は、一番前に出てマルチプルを横に広げてミサイルを撃つように。時々弾をばらまくのでその時はよけるようにするんだ。


うわあー。風前の灯。なにも装備がないとミスはかくごしろ。

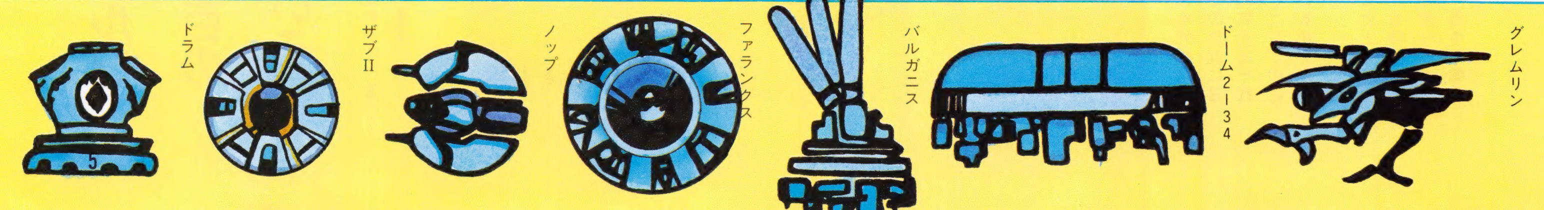

縦にマルチプルを並べているがこれでも可能だ。


このように右のジャンボモアイにマルチプルを持っていき壊す。次は左、その次は右だ。


もしや…いや、こいつがサラマンダ軍の本体だ。4つの接合部を確実に叩いて倒せ！

通路がくびれて地上に穴があいている所は対空砲火を撃ってくるので左に逃げること。スクロールが遅くなるとジャンボモアイが左右から出てくる。ここは左右にマルチプルを広げてモアイの口をレーザーで撃てばなんとかなる。
難敵を下した君に、息抜く間も与えず最大の敵が待ち構えている。無事その敵をやっつけたら……。
このあと2周目、3周目と続くが、敵の攻撃は1周目の比じゃない。覚悟を決めてチャレンジしよう。
でも楽しみもある。2周目・3周目には隠れキャラが出るのだ。（これは見てのおたのしみ）
継続は9COINまで。9COINのプレイが終わるまで新たに残機を増やすことができない。
最高得点は1億点 —(マイナス) 100点。しかし、1周で70～80万。1日では出せないのでは？

（悠理&破魔）





バブルボブル

謎が謎呼ぶ
バブルファイト
2匹で謎を
解き明かせ!

今日も今日とて　怪獣の、バブルンボブルン地下に往(ゆ)く、泡を吐き吐き　敵を消し、百の戦い過ぎ去れば、そこには真実(ハッピーエンド)が待っている。

驚ろきっ!初公開のニューゲームなのだ

なんと、タイトーの極秘開発中のゲーム『バブルボブル』の大紹介だ。

プレイヤーはバブルン(1P)とボブルン(2P)を操作して、敵を泡で退治してゆく。2匹の怪獣が最終面で直面する謎とは?目がまわる程奥が深い、この『バブルボブル』。

今回は基本テクニックを中心に、常出するフィーチャーも交えて、紹介してゆこうと思います。

正しいバブルボブルのやりかた

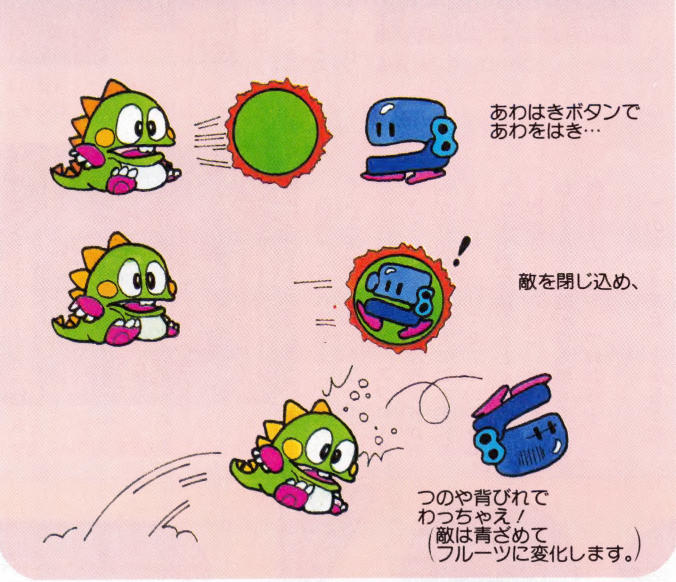
このゲームは1~2人までの同時プレイ。1Pがプレイしていても、2P側は自在に参加できるんだ。2人でプレイしているときには、コンティニュープレイも可能になるから利用するとよいね。

1P側は緑のバブルン、2P側は青のボブルンをコントロールします。2方向レバーで左右に移動し、ジャンプボタンで上方にジャンプすることができます。このとき、レバーを併用して斜めジャンプも可能です。ジャンプでは、床を下から通り抜けて上に昇ることが可能です。(つまり、フェアリーランドストーリー方式。)

バブルボタンはその名のとおり泡を吐きます。泡は一定距離を水平に成長しながら飛び、完成すると、面の中をふわふわ浮遊します。

放っておくと、色が変わって一定時間後に消えてしまいます。

やっつけ方



ラウンドクリアの条件は、ラウンドスタート時に存在する敵を全滅させることです。最もポピュラーな方法は、敵を泡で閉じ込めて割っちゃうこと。真横に飛んでいる泡でくるみこんで、プレイヤーの角や背びれでバブルに触れれば、敵は青ざめて倒れちゃう。角や背びれ以外にも、バブルの割り方はあるぞ。(後で教えます。)

ラウンド内で重要なものは気流だ。放っておくとバブルがどの方向へ流れるのかは、この気流に左右されるのだ。各面の気流はそれぞれ異なっている。どこがどのような風向きになっているかをみきわめることが必要だ。

もう一つ注意することと言えば、敵を閉じ込めたバブルも時間で割れることだ。復活した敵は赤くなって高速化するので、苦手な敵を赤くすると危ないゾ。

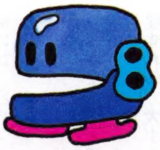
プレイヤーは敵に触れたり、敵の飛び道具に当たると1ミスとなる。感違いしないで欲しいのは、フェアリーランドと違い、敵の頭の上に乗れないこと。混同しないでくださいね。

当然、プレイヤーが全滅すればゲームオーバーだが、最初に書いたように、2人プレイならば、どちらかのプレイヤーが残っている限りコンティニューができるよ。(但し、運悪く、2人同時にゲームオーバーになったら、「ハイさようなら」である。)

やっつける前に敵を知れ

バブルボブルには、数多くの敵キャラクターが登場する。こいつらをやっつけてゆくには、各々の特性を知らないとマズい。それではかわゆくて憎らしい敵キャラの一部を紹介しましょう。

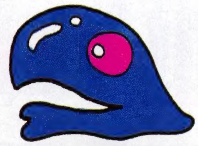
★ぜんちゃん
ぜんまい仕掛けの「ぜんちゃん」は、何を隠そう、「ちゃっくんぽっぷ」の未使用隠れキャラだ。これを改造して、パワーアップして登場したはずなのだが、何故か弱い。その割にヒツコイので、軽く見てはナラナイゾ。

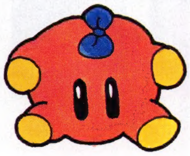

ぜんちゃん ZEN-CHAN


まいた MIGHTA

★まいた
この「まいた」も「ちゃっくんぽっぷ」のキャラクターだね。今回はプレイヤーを狙って、岩を横方向に投げてくる。(当然、当たると死んじゃうよ。)動きは「ぜんちゃん」とほぼ同じだね。

★もんすた
こいつも「ちゃっくんぽっぷ」出身だが、改良型2号機もんすただだぁっ!(そうタイトーが言っていた)なのだそうで、動きが違う。空中を斜めに飛びまわり、壁でバウンドして自在に動きまわる。簡単な動きの割に、軌道を読みそこねてミスすることが多い。


もんすた MONSTA


ぷるぷる PULPUL


すかるもんすた SKEL-MONSTA

★ぷるぷる
リボンなんかつけて、ブリッ子してるくせに、ふにゃらふにゃらと宙を舞い、ずるい動きで体当たりしてくる。でもかわいいから、半分位は許してあげよう。

★すかるもんすた
むむっ、こやつは無敵ではないか。吐いてる泡を通り抜けて迫ってくるだ。HURRY UPになっても面がクリアできんと、出てくるのだぞ。逃げるが勝ちと、覚えておこう。

★その他
この他にも「ばねぼう」「どらんく」等がいる。更に「ひ○○○す」や「い○○ー○」なんて敵も出てくるぞ。(後者の攻撃で、君は血を見るであろう。)

そして、最終面!?のラウンド100には「宿敵!」が待ちかまえているらしい…とのことです。(うーん、なんて奥が深いんだろう。)

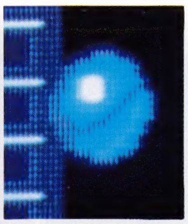
特殊バブルを利用せよっ

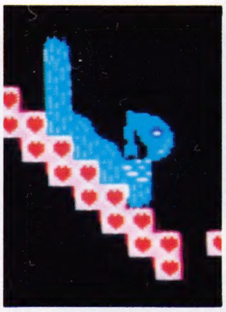
このゲームで登場する泡(バブル)は、プレイヤーが吐くものだけとは限らない。「特殊攻撃バブル」と「エクステンドバブル」は重要なので解説しておこう。

特殊攻撃バブルには、水・雷・火の3種類がある。それぞれ、名前と同じものの力(パワー)が内包されていて、プレイヤーが割ることで、その力を開放することができます。

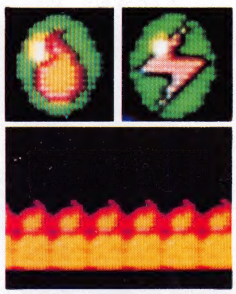
★ウォーター(水)バブル
タイミングよく、これを割ると水流が発生して、下に向って流れてゆきます。プレイヤーの背びれの方向へ発生し、アミダ状に移動する。途中、敵をその水流に巻き込んで倒すことができます。プレイヤーも一緒に流されますが、ジャンプで脱出することができますし、下に消えても上から再登場するので、実害はありません。

注意する点は、水流は常に1つしか発生しないので、2つ割っても、水流が出ているとき割っても意味がありません。(でも、この水流で意外な移動ができますよ。)





★サンダー(雷)バブル
割ることによって雷(いかづち)が水平方向に飛び、一直線上の敵を倒します。これも、背びれの方向に向けて攻撃します。雷は画面外まで貫通するので、うまくやれば、敵を一掃できます。プレイヤーがこの雷に当たると、一瞬動きを奪われ、「イヤイヤ」をするぞ。



★ファイヤー(火)バブル
割っちゃうと、真下の床上に炎を発生させます。この炎に触れたモンスターは「飛んで火に入る夏の虫」同然で、やられてしまいます。炎はやはり、背びれの方向に広がります。

プレイヤーが炎に触れたときは熱さで一瞬気絶するだけで済みます。炎は一定時間後、またはウオーターバブルの水流が通ったときに鎮火します。(合理的ですね。)

これら特殊攻撃バブルは、上下に通気口のある面の、特定の面において、ノーマルバブルに混ざって登場してきますが、ノーマルバブルと違い、時間では消滅しません。その他は同じです。



もう一方のエクステンドバブルは、6文字6色あり、EXTENDのスペルを完成させると、1UPして面クリアになります。この泡が登場したら、割って初めて文字がストックされるので、パンパン割ってください。出現方法は前のステージで、いかに多くの敵をまとめて倒すかにかかっているようです。

取りそこねて面をクリアした場合も、数だけは次の面で登場します。(同じ文字が出るとは限りません。)又、とあるアイテムで10個もたてつづけに出現させることも可能です。

当然のことながら、上下に通気口の無い面では登場せずに、次の面に持ち越されます。あと、このバブルも時間で消えたりすることはありません。

もりもり出現 フード&アイテム

さて、このゲームの大目玉である、フード&アイテムの説明に移ろう。

このゲームに登場するフード&アイテムの種類は、合計150種にも及びます。(細かく見ると、それ以上。)フードとアイテムの区別は、得点のみを得るのがフードで特殊な効能をも得るのがアイテムです。

フードにはいくつか種類分けがあって、敵を倒すと敵が化ける「エネミーフード」や、直前の面のクリアのタイムボーナスとも言える「タイムフード」、そして一定条件下で面クリアすると、天から降ってくる「ラウンドクリアフード」、さらには、あるアイテムでボーナスステージに入ると出現する「ボーナスフード」の計4種がある。

エネミーフードは、敵を倒したときに敵が変化するフルーツ。1匹ずつ泡でくるんで割っていると安いが、まとめて倒したり、特殊攻撃で倒すと高得点の物が出現する。こいつはおいしいゾ。



「アイテム&フード一部紹介」なんだかいっぱいあるみたいだけど、これでも全体の1/5も無いんだよ。

タイムフードはいたって簡単。直前の面を早くクリアすれば、高得点の物が出現する。2人プレイ時の方が得点の上限が高いよ。

ラウンドクリアフードは非常に曲者だ。出し方はいくつかの規則があるらしいが、それはヒミツ。一度に多量に出現させられるので、狙って出せば高得点。しかも中には、巨大フードもあるという…。

ボーナスフードはボーナスラウンド中でこれを集めて、得点UPを狙うものだ。パーフェクトを達成すれば、大ボーナス。

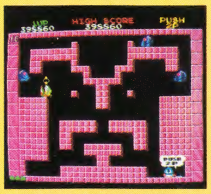
アイテムの方は条件多彩で効果もいろいろ。出現するのはタイムフードが出て、数秒後と決まっているが、何が出るかは現在は謎だ。

重要（基本的）なアイテムだけ説明しとこう。キャンディー3種と靴である。

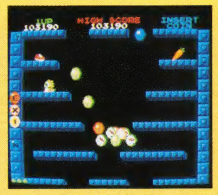
キャンディーはプレイヤーの泡吹き能力を強化する。ピンクが飛距離、青がスピード、オレンジが連射を、それぞれパワーアップする。

靴は移動速度の向上。はっきり言って、このアイテムは必需品だね。

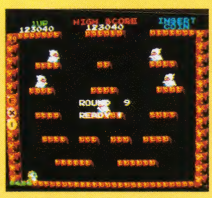
この他にも、パラソルだのチャックンハートだの十字架だの、ネックレスとキリが無い。しかし、これらを利用しまくるのが、このゲームの楽しみなのだ。

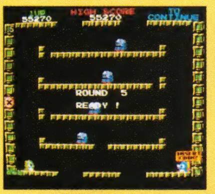

お前の力はそんなものか…なさけなや、なさけなや。


左右の穴に落ちたら、テクで脱出しよう。

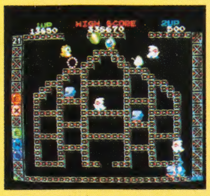

集まる前にくつを取っておこうね。バブルンちゃん。

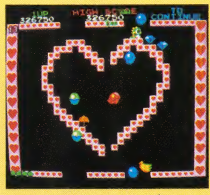

スパポペーン。死んじまったぜ。

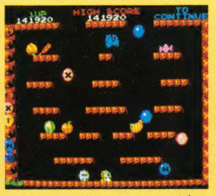

床が狭いので動きに気をつけよう。


ウォーターバブルが登場。利用しよう。


まずは、バブルボブルの始まり始まり。

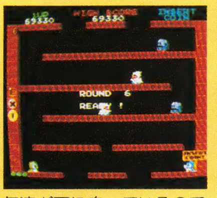

あわれボブルン、ゆうっくり眠ってくれ。その間に…

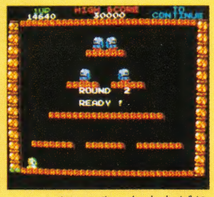

ハートマークの中に入るタイミングは慎重にネッ！

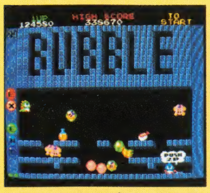

さーて、どれからいただいちゃおうかな？


ふふふっ1面のラウンドクリアフードは、こうやれば出るのだ。700点の嵐！


もんすた登場。この面は少し難しいよ。

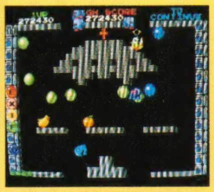

気流が下に向っているので、やりにくいぞ。

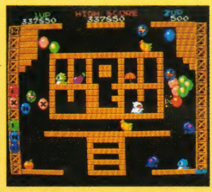

これも軽いぜ。大丈夫だね。



こういうのをパニックと言うのだ。ぶるぶるぶる。


おーい、ダイヤがあるのにどうやって行けばいいの？


UFO？ということは、いOOいOがどこかに…！


2人プレイ時だが、ボブルンはなにしてるんだ！


まいたの岩にはくれぐれも注意しよう。


慎重にやらねーと危いぜえ。

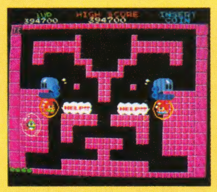


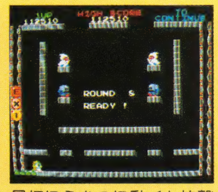
火炎でもんすたをポップコーンにしちゃえってね。

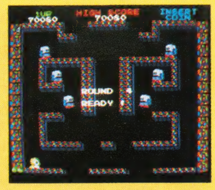

こういう面は、水流で一気におそ～じしましょう。



できるだけ2人プレイでプレイしようね。かわゆいデモでしょ。


16面ごとに、このように女の子が助けを求めるぞ。


最初にうかつに動くと挟撃をくらうぞ。


うまく集めて高得点を狙おう。

割り方いろいろテクニックしだい

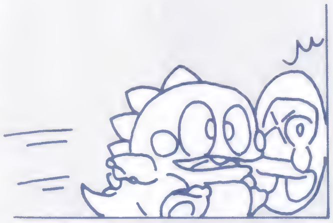
それでは、具体的なテクニックを図解で説明してゆきましょう。

図1にある基本割りのテクニックは、必ず使いますからよく覚えておきましょう。特に「連鎖割り」のテクは、敵をまとめて倒して、高得点を狙えます。(エネミーフードも高くなるのだ。)「かぶりつき」も危険ですが、確実に敵を倒せます。

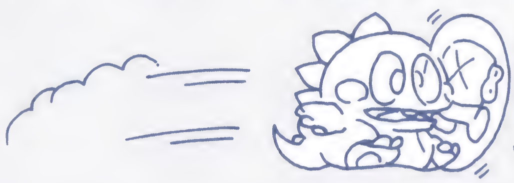
泡割り、基本テク一覧



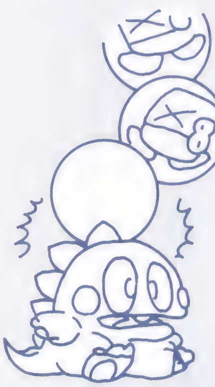
1・ふみつぶしの術
ボディプレスで敵の入った泡を割る。要するに、尻の下に泡を持ってくればよいわけで、同様のことが空中でも可能です。



2・押しつぶしの術
壁に押しつけて、押さえ込んで割ること。2人プレイヤーの頭同士ではさんでも割ることができる。

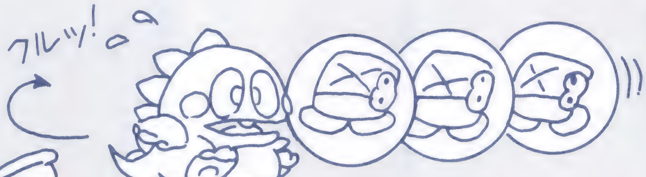


3・突進割り
泡を頭で押しながら、ドドドドと前進して「力」で割ってしまうという強引な割り方、実は、このテクニックの為に苦労するところがあったりする。



4・連鎖割り
最も多用するテクニック。接触して連なっている泡は、1つ割るとたてつづけに割れるというもの。敵を閉じ込めた泡を集めて一気に割るのが一番。必要なら、自分で泡を出して離れた泡と泡をつないだりして…。

5・反転まとめ割り
プレイヤーに向かってくる泡を軽く頭で押して、数が集まるまで待ち、直後に一気に反転して背びれで割る。並べた泡も一気に割ることができるぞ。

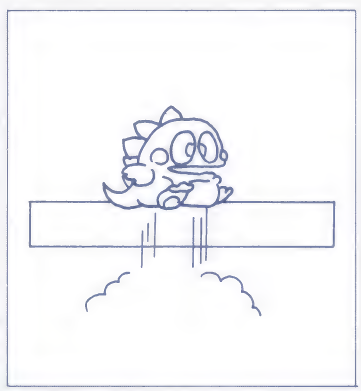




6・かぶりつき
敵がプレイヤーの直前の至近距離にいるときは、泡を吐くだけであっというまに敵を倒すことができる。失敗すると、死が待っているゾ。あんまり多用するテクではない。

プレイヤーのジャンプについて

(1)通常のジャンプは、ブロックを抜けて、上の段に着地します。フェアリーランドストーリーでおなじみですね。



(2)ジャンプの範囲内にブロックがある場合は、そのままスルリと戻ってきます。



(3)一見着地できそうでも、斜線で示した様なブロックがあると、邪魔されて戻ってきてしまいます。



超極技への登竜門 バブルジャンプをマスターしよう

図3にある、泡上でのジャンプ(バブルジャンプ)は、このゲーム最大の鍵となるテクニックです。

これをマスターすれば、深い穴から脱出したり、一見倒せない位置の敵も攻撃できるようになるのです。もちろん泡ならどんな泡でも可能です。

泡の上をジャンプ台に使うのではなく、泡を割るのを防ぐ方法としても有効です。例えば、敵入りのバブルが集まるまで待とう、等という場合には便利なものです。

バブルジャンプは応用がきくテクニックで、種々の大技の基本になっています。それらの大技の中から1つ、「世界一周」を紹介しておきましょう。(しかし、このテクニック、意味がないのだな。)

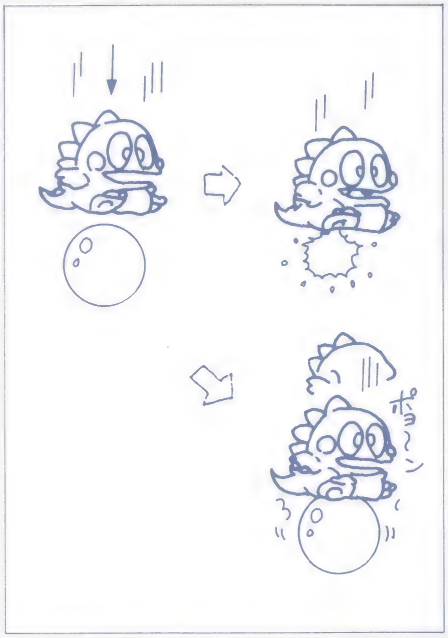
秘技あわ乗りの術

普通、なんにもしないで泡に乗れば、当然泡は割れてしまいます。

しかし、泡に乗る直前にジャンプボタンを押すと、あわを割ることなく、ジャンプをすることができます。これが「秘技、あわ乗りの術」なのです。

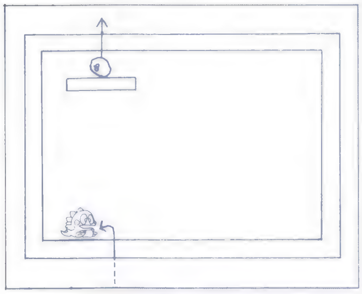
ジャンプのタイミングが難しいと思う人は、ジャンプボタンを押しっぱなしにしてみよう。これなら100%成功するよ。

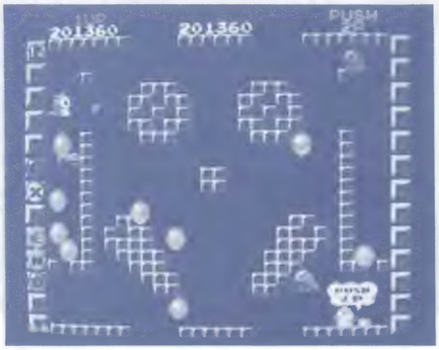
先の方ではこれを使わないと、クリアできない面もあります。



「神技」世界一周!

図の如く、画面上部で、バブルジャンプをすると、あれまた不思議、下にワープしてしまう。なにげなくやるのがコツ。(ギャラリーうけするぞ。)





このような狭く深い穴から脱出することができるのだ。(写真をヒントにしてね。)



出たぁ、究極まとめ割り64,000点だ。君にはできるかな?

巨大な謎が待っている

このバブルボブルはゲーム自体が一つの物語になっていて、プレイヤーがそれを完結させる責任を負っているんだ。

しかも、このゲームには「真のエンディング」と「いつわりのエンディング」があって、「いつわりのエンディング」はその名の通り「嘘」なんだ。

きちんと条件を満たしさえすれば「真のエンディング」が訪れ、この物語の全容が明らかにされます。タイトーの人に言わせると、自力で到達した時には、きっと大感動するでしょうと言っておられました。

もし、「いつわりのエンディング」になってしまった時も、あわてず騒がず、表示されるメッセージを注意深く読んでください。きっと「真のエンディング」に達する為のヒントが隠されています。

参考にして、再挑戦してみてください。これ以上のことは謎です。読者のあなたが実際に確かめてみてください。

もうちょっち待ってね バブルボブル

今回、このバブルボブルを、大ページ紹介してきましたが、実はこんなものでは済まない位、莫大なゲームなのです。

こういうゲームは、ややもするとプレイヤーの方が消化不良になってしまう恐れがあるので、今回に限らず、読者の要望があれば各面攻略や、アイテムも紹介したいと思っています。プレイした感想なんかも編集部に送って下さいね。

発売は9月中とのことで、君達のゲームコーナーに姿を現すのはもう少し先のことになりそうですが、待つかいのあるゲームだ、と私めは思います。

さあ、君はバブルボブルの真実を解き明かすことができるかな?

(伊渋見)

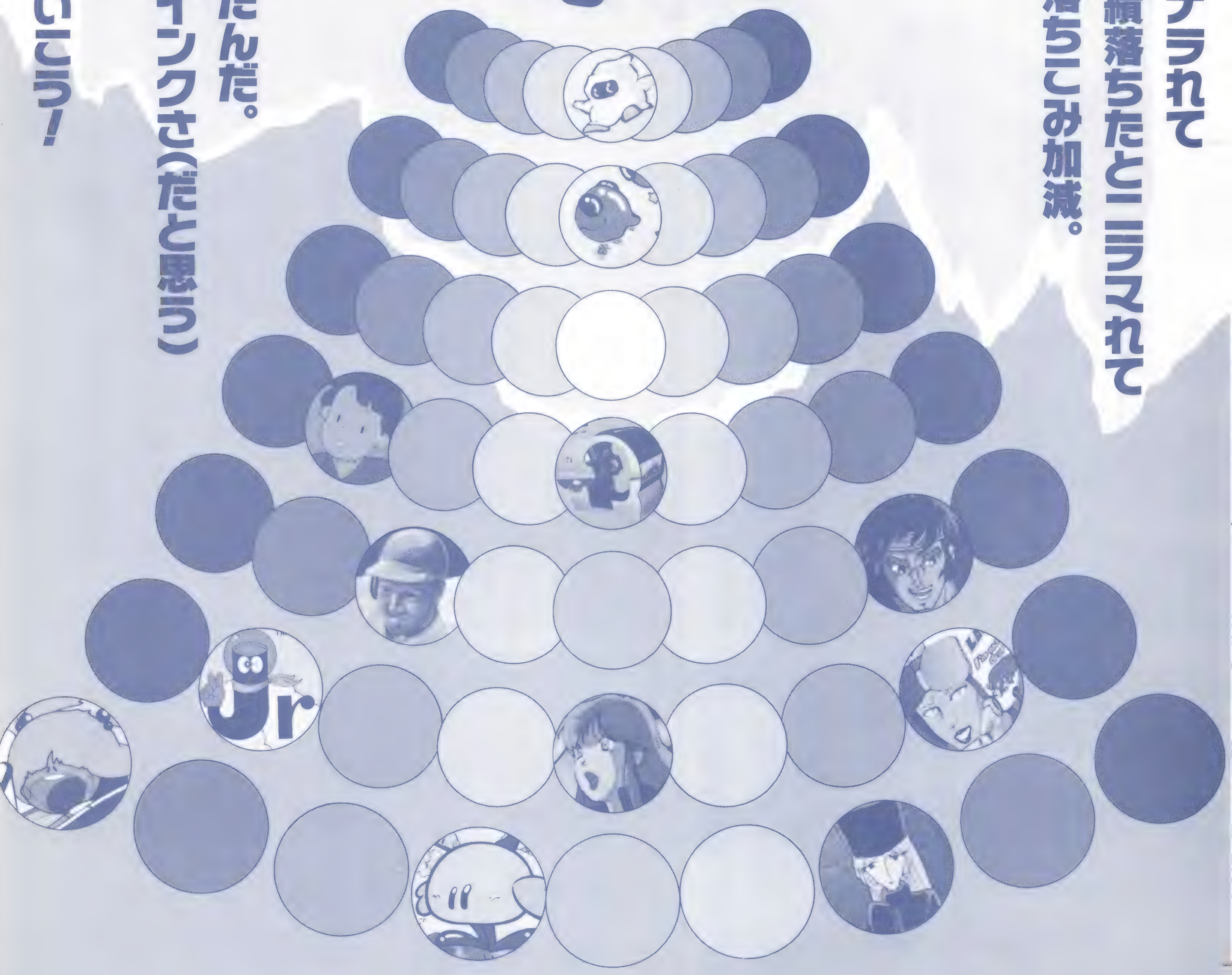


見た！ 聞いた！ 撮ったぞ!!

昨日は学校でドナラれて
今朝は母者に成績落ちたとニラマれて
本日ちょっぴり落ちこみ加減。
でもネ。

We Love TAITO!!

いいこともあったんだ。
マブい彼女のウインクさ（だと思う）
こんな時は――
そんじゃこれでいこう！



タイトーの魅力はあくなきチャレンジ精神

ゲームの好きな君ならタイトーの名前をきっと知っているはずだ。いや、君は今日もタイトーという社名を会話の中で何度か使ったかも知れない。タイトーはそれほどゲームプレイヤーにとっては身近かなのだ。



君はタイトーという言葉から何を連想するだろうか。

さまざまだとは思うけれど、やはり第一に結びつくのは、あのスペースインベーダーだ。このゲームの出現で、ビデオゲーム業界はいっきに大きく成長した。ゲーム人口も飛躍的に増大した。街はずれの喫茶店にまで、このゲーム機が置かれた。それはもう、ひとつの社会現象といっていいくらいのインパクトのある出来事でもあったんだ。それが昭和53年。8年前のこと。ゲーム業界におけるタイトーの名声は定まった。

もちろん、この時までタイトーがゲームメーカーとして一流ではなかった、ということではなくてそのずっと前から意欲的な仕事を積み重ねていたのだ。昭和28年の創業以来、タイトーは〝楽しさを演出する〟を社の基本理念として開発に営業に情熱をもやし続けてきた。その一貫した努力・蓄積があって始めて、あのスペースインベーダーも生まれたものなのだ。

ちょっと、この偉大なゲームのことを語り過ぎたが、タイトーの実績を語り評価するとき忘れてはならないことは、コンピュータープログラムが著作権法によって保護されるべき権利であるとして、正々堂々と裁判で争い、勝訴判決を日本で初めて勝ちとったことだ。これは、コピー問題で悩み商売上大きな損害をこうむっているビデオゲーム業界、コンピューター業界にとって、大きな意味をもっている。

タイトーはこのように、常にチャレンジ、業界のリーダーたる道をめざして努力している会社なのだ。

ぜひ、これからも真剣な努力を重ねて、面白い、楽しい、スリリングなゲームを沢山提供して欲しいものだと思う。それがゲームを愛するみんなの願いである。

タイトーなしに楽しいゲーム史は語れない

見城こうじ

ゲームファンである私達にとって、タイトーほど馴染深い会社はありません。タイトー直営のロケーションに入ったことがないという人は少ないでしょうし、タイトーのビデオゲームをプレイしたことがないという人はほとんどいないことでしょう。今回はタイトーのゲームについて簡単に書いてゆきましょう。

ゲーム史上最大のヒット作

タイトーと言えば誰もが「スペースインベーダー」を最初に思い浮かべます。攻略法の本が、レコードが発売され、ビデオゲームを日本中に浸透させた偉大な作品です。筆者自身、あらゆるゲームの中で最も思い出の多い作品と言えば、やはりこれになります。シューティングゲームとしての壮快さだけではなく、十人十色ともいえる攻略法の多彩さ・テクニックの深さがスペースインベーダーの最大の魅力といえるでしょう。

それから、このゲームには多くの模倣品・コピー品がついてまわりました。時折間違える人がいるようですが、タイトーのオリジナルは「スペースインベーダー」、「スペースインベーダー・パートII」、「リターン・オブ・ジ・インベーダー」の3作のみです。

日本初のトラックボール使用

タイトーはインベーダーの大ヒット以後、「スペースチェイサー」、「フィールドゴール」、「ストレートフラッシュ」、「ルナレスキュー」、「バルーンボンバー」、「クレージーバルーン」、「ルパン3世」、「ポラリス」、「スペースサイクロン」などを発表してゆきます。一つ一つに説明を加えてゆきたい所ですが、長くなりそうなのでやめておきましょう。

この後、'81年の夏に出された「マリンデート」は、マニアに高く評価されている作品の一つです。日本のゲームで初めてトラックボールが使用された画期的な作品で、内容的にはゴルフをモチーフにしていると言ってよいでしょう。ただ、この頃はトラックボールの故障が極めて起こり易かったようです。

タイトーのトラックボールシリーズは、「ストライクボーリング」、「バーディーキング」、「バーディーキング2」、「ビッグイベントゴルフ」などへ受け継がれてゆきます。

順番が前後しましたが、この年はあと、当時流行していたルービックキューブを平面上で表現したユニークなボーナスステージのついたゲーム「フィッター」、一部マニアの間で極めて高い評価を受けている3パターンのフィールドで構成されている戦闘ゲーム「スペースシーカー」、タイトーアメリカの「クイックス」なども見逃せません。

'82年の代表作と言えば、誰もが知っているスキーゲーム「アルペンスキー」、前述の「バーディーキング」、そしてタイトーのチャンネルスイッチシリーズの第一作目「ワイルドウエスタン」、同二作目「フロントライン」などが挙げられます。この年のタイトーはコンスタンスに安定したインカム（売り上げ）を取れる名機をたて続けに作り出しており、注目に値します。

'83年は代表作をあえて挙げるとしても、「エレベーターアクション」、「レーザーグランプリ」ぐらいのもので、今ひとつ振わない年であったと言わざるを得ません。しかし今になって考えてみると、この年はタイトー開発部の世代交代の時期だったのかも知れません。次の年はタイトーが大きく変わり始めた注目すべき年です。

ゲームメーカーのビックリ箱

'84年春、いきなり「ちゃっくんぽっぷ」です。ユニークなキャラクター、フレッシュなアイディア、練られた面構成、原作はタイトーの手によるものではないそうですが、センスの良さからいってタイトーの最高傑作の一つとも呼べるでしょう。(注…筆者はちゃっくんぽっぷファンなので若干強気な発言も含まれています。)

この年は幻の名作「メタルソルジャーアイザック」が一部商業誌上に紹介され、話題を呼びました。この作品は公平に見て後に発表されたパートIIよりも内容的に面白く、丁度ボスコニアン（ナムコ）のように、自分でマップ上の好きな方向へ進んで戦闘を繰り広げるというもので、演出的にも音楽的にもシリアスなゲームでした。

知名度は低いが、隠れた名作キャラクターゲームとして一部で高く評価されている幻の「ルンバランバ」もこの年です。パズル的要素をふんだんに含み、作戦性に富み、また、サウンドも特異で、一種の情感さえ漂っており味わい深いです。

ユニークな作品の多いタイトーの中でも特に異彩を放っている作品の一つに「アウターゾーン」があります。正に幻のゲームと言ってよいこの作品は、立体迷路という空前絶後のアイディアが使われており、その飛躍した発想のフィールドデザインに、ついてこられるプレイヤーはなく、あえなく姿を消してゆきました。

'84年の代表作として、他に「べんべろべえ」、「コスモスサーキット」「忍者ハヤテ」なども挙げてよいでしょう。

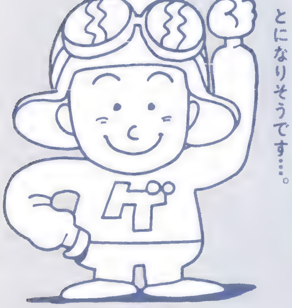
'85年は大型機を中心に話題性の強い機種が幾つか発表されました。2面モニターを使用した「ワイバーンＦ－０」、その名の通りのＬＶＤもの「宇宙戦艦ヤマト」、4人同時プレイのできる「スーパーデッドヒート」、女の子が主人公ということでその手のファンの絶大な人気を得た「タイムギャル」等々。テーブルゲームでも、「リターン・オブ・ジ・インベーダー」、「フェアリーランドストーリー」、「影の伝説」などのヒット作が生まれました。

そしてようやく'86年、今日に至る訳ですが、夏までの時点で既に「ハレーズコメット」、「ビッグイベントゴルフ」、「スクランブルフォーメーション」、「アルカノイド」などのヒット作が出ており、タイトーの絶好調は続きます。

タイトーと言うと、とにかく作品数が多いので、今一歩の作品数も増えます。しかし今書いて来たように、タイトーにはこれだけの名作・ヒット作・話題作・異色作があることを忘れてはいけません。

タイトーなしに、こんな楽しいゲーム史があり得たでしょうか？答えはＮＯです。どんなものにも挑戦するタイトーを、私はゲームメーカーのビックリ箱と呼んでいます。まだまだとんでもないものが飛び出して来て、驚かされることになりそうです…。



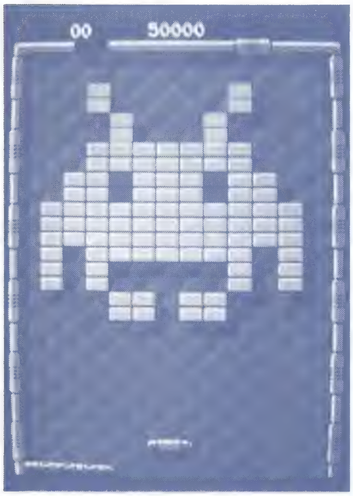


ARKANOID アルカノイド

マルチフィールドブロック崩し



よーし、よくやった。9年前のビデオゲームブームの先駆者であったブロック崩しが戻ってきた。待ってたぞ。やるしかない。





次元要塞DoHを倒せ!

時代も刻(とき)も神しか知らぬとき、地球型の惑星を戦争で追われた人々が銀河宇宙を光子力宇宙母船「アルカノイド」で旅していた。

しかし、突然「アルカノイド」は小型戦闘機の攻撃を受けた。その敵を追い、正体を探る為に飛びたったスペースクラフト「バウス」は、逆に敵の異次元迷宮に補えられてしまった。

「バウス」は、次元要塞「DoH」を倒し、「アルカノイド」に還るために、孤独な戦いを始めた。

遊びかた

プレイヤーは「バウス」をコントロールして、スペースウォールをエナジーボールを叩きつけることで破壊してゆきます。そして、最終的に次元要塞「DoH」の機能を停止して、異次元迷宮から脱出して下さい。

とはいっても、やはりブロック崩しで、ハネ回るボールを、バウスで反射して、金色以外のブロックを全滅すれば1面クリアです。

しかし、このゲームはパワーアップをすることができ、又、通常のブロック以外にもハームフルアーミーという移動敵が現われるので、変化に富んだプレイが楽しめます。

そうはいっても、ブロック崩しの基本の、右でハジけば右へ、左でハジけば左へという基本的テクニックは最重要だ。

もちろんプレイヤーがボールをハジきそこねると、バウスが爆発して1ミスです。バウスが全滅すればゲームオーバー。



なにはともあれハジクっきゃない

このゲームで大事なことは、第一にボールをキープすること。注意するのは、このゲームのコントローラーはボリュームではなくてトラックパドルというやつだから端にバウスを持っていったときにさらに回すと、空回りしたことになって、手の位置とバウスの位置がずれちゃうことだ。慣れないと何度もミスるゾ。

敵のスペースウォールは、色のついたノーマルウォール、銀色のハードウォール、そして金色のイモータリティウォールだ。

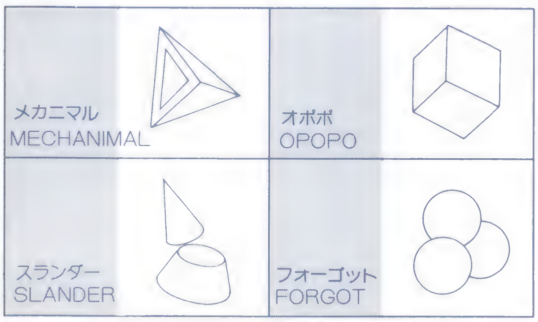
ノーマルウォールは色によって得点は固定されて、50～120点になる。又、各面特定のノーマルウォールは破壊するとパワーアイテムを落とします。

ハードウォールは曲者だ。面が進むごとに耐久力が上がる。(2～5発)だから、しぶとく当てるしかない。但し得点は50×(面数)と高得点が狙えるのだ。

イモータリティウォールは壊れない。金色だから「キンッ」と音がするだけ・・・。

最高の邪魔物ハームフルアーミーは、画面上部から壊れたブロックの間をぬって下に降りてくる。エナジーボールを当てるか、バウスの体当たりで壊せるのだけれどエナジーボールが当たると反射したり、屈折したりして、悩まされるのだ。(100点)

(配色)	白	オレンジ	水色	黄緑	赤	青	ピンク	黄
(得点)	50	60	70	80	90	100	110	120





PART 2

オレンジ	グリーン	ブルー	アクアブルー	レッド	ピンク	グレー
S	C	E	D	L	B	P
スピードダウン	キャッチ	エキスパンド	ディスラプション	レーザー	ブレイク	プレイヤーエクステンド
エナジーボールのスピードが遅くなる。	エナジーボールをキャッチできる。ボタンで発射	バウス(プレイヤー)の長さが1.5倍になる。	エナジーボールが3つに分裂する。	ボタンを押せ！レーザービームで敵を破壊。	右端に開いた出口から脱出せよ！ラウンドクリア。	バウス(プレイヤー)が1機追加される。

攻めるも守るもパワーアップ

ノーマルウォールの中には、パワーアイテムを落とすものがあります。落ちてくるものを、バウスで受ければパワーアップできます。(1000点)アイテムの効力はプレイヤーがミスしたり、面をクリアすると消滅し、他のパワーアイテムを取れば内容が入れ変わります。

パワーアイテムの中でもⒹは特殊で、このパワーアップを取ってエナジーボールが複数のときには他のパワーアイテムは出現しません。又、Ⓑで画面外に脱出すれば10,000点のボーナスです。

君にも倒せるDoH攻略法

アルカノイドの1面から32面は各々かなり手こずったりしてくるけれど、結局最後に、次元要塞DoHを倒さなければならない。この面だけちょっと毛色が違うので一言。

まずエナジーボールを右なら右と、片方だけでハネるようにしておいて、DoHが攻撃するときは反対側にバウスを持っていけばOK。あっという間に16回分ダメージをくらってDoHは消滅。ただ、エナジーボールを受けるタイミングとDoHの攻撃タイミングが合ってしまうと…注意しよう。

網状のDoHが消滅して、全面クリアのデモが流れて、再び元の宇宙に戻れるのだ。一見の価値はあるぞ。



ふふーん、やったぞ。DoHはこれでおわった。



出たぜー。こいつが異次元要塞DoHだ。



上級者には楽勝だって??

このゲーム、私めみたいに、ブロック崩しのころはゲームをやってなかった人間にも「できそうだ」と思わせるズルい所があるので、ハマってしまいましたが、ブロック崩しの帝王一徹に言わせると「半分以上がボーナスステージ」だそうで、イモータリティウォールが邪魔なだけだそうです。あと、このゲームはラケットが小さくならない点も簡単だと言ってましたっけ。

というわけで、誰にでも気軽に遊べるゲームとしてタイトーの「アルカノイド」お勧めしましょう。

(伊渋見)





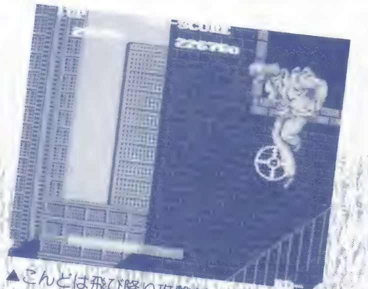


エンパイアシティ1931

カンと反射神経が試される、敵を殺るか殺られるかの、エキサイティングなアクションゲームが出たぞ。しかも時代は1930年代にタイムスリップだ。出てくる奴らも渋いぞ。自分はその世界では名うてのスイーパー(殺し屋)。敵は巨大な組織のマフィアだ。敵との激しい銃撃戦で血も熱くなるぜ。やるしかねえな。こりゃ‼



▲車を盾にする汚いやつ。おまえなんか死んじまえ‼



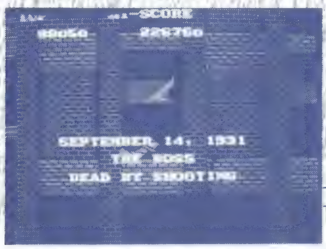
▲こんどは飛び降り攻撃だ。すばやく敵を狙え‼



▲バOクバOックばりの人質攻撃だ。人質には死んでもらって。



▲おっと、マンホールからも敵が出現だ。敵もなかなか大変だな。



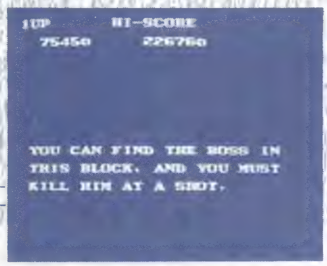
▲ナムアミダブツ、ナムアミダブツ。ポクポクポク。



▲一気でおだぶつだ‼



▲階を確認したら…。



▲いよいよボスを狙撃だ。

敵のくせを知ろう

敵はタイプ別に4タイプに分けて、対処法を考えよう。

Aタイプ

物陰に隠れて動かず撃ってくる敵は、たいてい5秒間待ってから撃ってくるので、別に問題はないだろう。

Bタイプ

女を捕えたうらやましい敵は、いっそのこと人質ごと撃ってしまえ。でも、女を撃った分はしっかり減点されるよ。

Cタイプ

活動的に動き回るタイプ。これが手強い。たいてい、3か2カウントで撃ってくるので反射神経の見せ所だ。

この中でも特に強いのを並べると。

まず、窓から降りて来るのは、撃ち逃して下に降りられたら、1回攻撃させてから反撃すること。次に、物陰に隠れながら移動する敵は、障害物ごしに撃てるぞ。そして最後に、車に隠れている奴は1回撃たしてから、出て来た所を蜂の巣でござるっと。

Dタイプ

マシンガン・ジョーだ。画面に出してしまったら、3秒以内に倒さないと負けてしまうぞ。

ダダダッと聞こえたら要注意。

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15

柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 (　　) オ 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　)	
希望する賞品の番号	

◆ GAMEST ラッキーチャンスプレゼント ◆

◆この葉書のアンケートに答えて下さい。答えていただいた方の中から抽選で88ページの賞品をさしあげます。(表側に希望する賞品の番号を忘れずに記入して下さい。なお，Tシャツ類を御希望の方はサイズ〈SかMかL〉も忘れずに記入して下さい。)

A：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？

①書店　②ゲームセンター　③その他

B 1番おもしろかったコーナー名

C：おもしろくなかったところは？

D：あなたの好きなゲーム名は？

E あなたの好きなゲームメーカーはどこですか？

F ゲームの次に関心を持っていることは何ですか？

G パソコンを持っている？　いる（機種　　　）・いない

H もしキミがゲーメストの編集長だったら，どんな記事，イベントの企画をしてみたいですか。なんでも自由に記入して下さい。（企画採用者には謝礼もあり！）

キリトリ線



▲危い!!口を半開きにして弾をかわせ。



▲ゲゲッ、今度は自分がやられた!!ナムアミダブツ、ナムアミダブツ、ポクポクポク。



▲これが、組織に刃向ったものの末路だ。横のゴミがかわいいぞ。

戦闘のための心得

君の武器は銃だ。しかし、弾数に限りがあるぞ。左ボタンで弾を撃てば当然減るし、右ボタンで弾をよけても減る、そして長い間敵を倒さずにホケ~としていると、どんどん自動的に減っていってしまうぞ。弾がなくなってしまえば、君の命は終わりだ。敵になぶり殺しにあって一人ミスになってしまうぞ。

敵との戦場は広く、どこに敵がひそんでいるかわからない。そういう時は、矢印が敵の居場所を教えてくれるぞ。青ならまだ遠いが黄色だと敵は近い。警戒が必要。

敵に近づくと、敵はキミに狙いを定める。右下で5・4・3・2と秒読みが始まり、0になると君の命はない。(面が進むと2・1・0で撃ってくる奴もいる。)

その時、キミが生き残るためには、

5~3　照準を敵に合わせて、先制攻撃だ。だが、決して無理をせずに、敵の攻撃をよけてから撃つ慎重さも大切だ。

また、敵の当たり判定が曖昧なので、1人の敵に2・3発撃ち込む残忍さが欲しい。

2~1　アイー、ピンチに立たされた。もはやよけるしかないか。照準が合ってれば攻撃できるぞ。

0　アラサッ。すでに終わっているぜ。詰んでるよ。

見事敵を倒して、右に少し行くと、路上に木の箱が出現するぞ。中心部に弾を撃ち込むと、壊れて中身が飛び出すびっくり箱だ!!

箱の中身の説明だよ~ん

その1　弾薬補給⇩銃弾が増えるぞ。よく兵隊が体に巻きつけるマシンガンの弾の切れっぱしだ。

その2　ドル袋⇩上から降って来るので撃つと、200・400・800・1600点と点かせの絶好のキャラだが、弾切れと、撃ちすぎて画面の上に消えてくのに注意。

その3　金ののべ棒⇩アイー。右と同じだ。

その4　スーパーマン⇩正体はクラーク＝ケントという新聞記者だ。どうやら電話ボックスで着替えを済ませてきたらしい。

その5　ヘルパー⇩ウイズに出てきたドラゴンの息子だ。前作では無敵の大王だったが、今回はただのイタズラ虫のようである。

ひとつ言っておくが、ほっておくと、点数を一ケタ持っていかれるぞ。

その6　ゴキブリ⇩人類よりも長い歴史を持ち、恐るべき生命力を誇る強敵。だが別に害はない。

その7　スカ⇩直訳すると、はずれというわけだ。



そして8面だ!!

1~7面をクリアすると、8面はマフィアのボスを狙撃するシーンだ。時間は10秒。弾はたった1発だぞ。

ボスは必ず一定の階を往復しているので、まずうろついている階を確認したら、その階の窓に照準を合わせながら、歩いて戻って来る所を狙い撃ちしよう。

以上の事に付け加えて、あとは、ムダ撃ちを一発もせずに面クリアするともらえる一万点ボーナスのことや、ドル袋での稼ぎの事などを覚えておけば、ハイスコアも夢ではないぞ。

でも、このゲームはハイスコアを競うより、「気分」にひたれる、というゲームだという事を忘れないでほしい。

(破魔)



のべ棒



銃　弾



ドル袋



ヘルパー

人間の五感を越えたゲームをつくりたい・・・

という末角社長。僕らは尊敬する。

楽しいゲームを僕らに届けてくれるタイトーの社長、末角（すえかど）さんにゲーメスト編集部が直撃インタビューをしたぞ！　えっ？　社長さんって恐い人なんじゃないかって？　いえいえ、そんなことはありませぬぞ…。まぁ、以下は読んでのお楽しみ!!

天下の社長さんと会うんだからそりゃあ緊張するよ…

緊張した表情で社長さんを待つ植村編集長、プロデューサー高橋、魔王山河悠理、読者代表の小山友行君、萩原カメラマン、そして私御旅屋の6人。ドアの向こうから現われたその人こそ我らがタイトーの社長、末角さんなのでした…。

編集長　本日はお忙しいところをお時間をとっていただきましてありがとうございます。よろしくお願いします。私はゲーメストの編集長をしております植村伴北です。今回の〝タイトー特集〟の責任者も兼ねております。

こちらは読者代表の小山君です。小山君、ちょっと自己紹介をして下さい。

小山　え〜っと、読者代表としてやってきました、小山です。よろしくお願いします。

社長　どうも、よろしく。…まだ中学生ですか？

小山　いえ、高校生です。

社長　あ、どうも失礼しました。

（一同笑う）

——小山君は小柄でかわいい高校生だけれど、なかなかのしっかりものなんだよ。ファクシミリを使って、ゲーメスト編集部に通信を送ってきたり、近くのゲームセンター〝アポロ〟の店長の信用も厚い。いいやつだぜ。

編集長　そして、隣が今回のインタビューのまとめ役をしてもらう御旅屋（おたや）君です。

御旅屋　記録係の御旅屋です。よろしくお願いします。

社長　よろしくお願いします。珍しい名前ですね。

編集長　で、一番端が必勝法担当の有田君です。

山河　ゲーメストの方では山河というペンネームです。よろしくお願いします。

★やれやれ、みんな緊張しちゃって、この先どうなることやら…。（心配しちゃったよ）

六甲のおいしい水が社長を育てた!?

編集長　それでは社長さんも自己紹介をお願いできますか？

社長　え〜、末角でございます。私はね、神戸で生まれて神戸で育ちまして、ダイエーの方に15年働いて常務をやりました。それから系列化していったクラウンの方で社長になりまして、59年にグループをリタイア、そして60年の9月にタイトーの社長となったわけです。それで今、ゲームってどんなものかいなーと勉強している最中です。まぁシロウトでございますから。（一同笑う）

★まだタイトーに来て日の浅い社長さん。でもそのキャリアはすごいんだね。



かんで含めるように語る末角社長

さすがゲームメーカーの社長さん!!　やってるゲームは…

小山　社長さんは今ゲームをやっていらっしゃるんですか？

社長　やってますよ。でもね、みなさんと違って、やっても上手にならないんで、今一つだけやっているんですよ。"1942"っていうゲームです。(一同ドッともりあがる。カプコンさん、見ていますか)あれが私に合っているのですかねェ、初めてきた時にやってはみたんですけど、アッという間にアウトでしょ。こりゃもうダメやな、と一回ギブアップしたんですけど、ゲーム会社の社長がゲームができないんじゃねえ。で、再びトライしたわけなんですけど、どうせなら現場で勉強せなあかんな、と思って、都内の直営店を巡回するんですよ。その時にお金を払って"1942"ばかりやってる、と…。(一同笑う)やっぱりお金払うと真剣にやりますね。最近は400円で1時間ぐらいもちます。

一同　すごいですネェ。

御旅屋　自社のゲームはやらないんですか？

社長　自社製品は難しすぎてできない!!　(一同大爆笑)

小山　昔はゲームはやらなかったんですか？

社長　そうですね。どうもフンイキが悪くってね。見てるだけでした。







▲植村編集長

足繁くゲームセンターに向かう社長さん　努力家ですね

小山　ゲームメーカーの社長さんの一日について教えてもらえますか？

社長　そうですね、朝はミーティング、その後書類に目を通したりして、一くぎりついたら直営店の方へ行きますね。お客さんがどんなゲームをやっているか、とか現場の雰囲気をつかむためにね。夜はお客さんと話したり、おつきあいしたりで、気がつけばもう寝る時間ですね。

高橋　お忙しいんですね。お店の方へはよく行かれるのですか。

社長　ええ、日曜日は必ず。普段もよく行きますよ。月の⅓は地方に出張してます。

★ただし、仕事オンリーでなく、さすが社長さん、帆船模型作りが趣味なのです。



ゲームメーカーはWパンチからもはいあがらなきゃ!!

御旅屋　話は変わりますけれど新風営法が施行されたことと現在のファミコンブーム。この2つがゲームメーカーに与えた力ーというか影響って大きいと思うんですけど、社長はどうお考えですか？

社長　そうですね。新風営法のおかげで昨年の2月3月と売り上げは低下しましたね。ちょうどそんな時に私が社長になったんだけど、そしたら（売り上げが）上がってきたんですよ。

一同　スゴイ!!

社長　いや、業界の皆さんの努力のたまものですよ。もう今だと新風営法以前の状態まで戻っていますから。今では新風営法の影響はないですね。

もう一つ、ファミコンの方ですが、業界では「二大影響」って言ってるんですけど、私はこう思うんですよ。ファミコンの年齢層っていうのは10歳前後でしょ、こんな子供たちはゲームセンターに来たらいけないんですよ。お金をつかうためにね。むしろ家の中でファミコンをやる方が健康的だと思います。それでお客さんが減ったかと言うと実際は減ってないんですよ。ま、ほとんど影響はないと言っていいんじゃないですか。むしろね、そんな子供たちが将来ゲームセンターにやってくるんですからね。結局、ファミコンって競争相手じゃないんですよ。



今のタイトーはまさしく「眠れるトラ」だ!!

御旅屋　ゲームプレイヤーとして私たちは、タイトーといえば、（製品サイクルが）早い、（規模が）大きい、（製品の量が）多い、といったイメージをもっているんですが、社長さんは自社にどんなイメージを持っていますか。

社長　今のタイトーは「眠れるトラ」なんですよ。インベーダーゲームにより新しいゲームのブームをおこしましたよね。もう作っても作っても足りないって感じだったんですが、ブームが去ってからはいいゲームが出なくって、企業の評価を損ねちゃったんです。それで、ここ2年ぐらいは奮起して、今あなたが言われたようになったわけですが、他のメーカーも上昇してきて、今やタイトーと肩を並べるようになりましたからね。

高橋　でももう「目覚めたトラ」じゃないんですか。

社長　ま、起きつつあるでしょうね。

編集長　今後もインベーダーのような大ヒットは望めるものでしょうか。

社長　あんなものはもう出ませんよ。狙って出せるものじゃないですから。今は一つのゲームが全国制覇するってことはないんです。

御旅屋　話が前後しますけど、タイトーではファミコンのようなものを作らないのですか。

社長　ちょうどその時寝てましたから!!　（一同大爆笑）



「1942」模範プレイ中(？)の末角社長

タイトー特集 ドッと大紹介


握手する読者代表・小山君と編集部員

お父さんのような社長さんっていいね!!

小山　もし僕なんかが（社長さんの）子供だったとして、ゲームセンターに行くとしたら…。

社長　（間髪入れずに）おこりますね!!……今日現在、（ゲームセンターは）安心できる状態じゃないですから。でも、2年も先になれば「行ってこーい」って言うようになるでしょうね。やっぱり非行の温床と言われるのはくやしいですから、もっと努力していかなきゃ。遊びは悪いことじゃないんですよ。ルールとマナーさえ守ればね。まぁ、いいイメージの店づくりをしていきたいですね。

社長さんから君へのキッツ〜イお言葉だぜ!!

編集長　ゲームプレイヤーに対する注文はありますか。

社長　そうですね、機械をゆすったりたたいたりしてほしくないですね。フリッパーとか…。

山河　でも一応フリッパーをゆするっていうのはテクニックの一つなんですが。縦にゆらして…。

社長　こりゃ縦ゆれ防止装置でもつけないといかんな!!　（一同笑う）まぁ、あまりゆすらないでください!!


ゲームの将来を信じていると語るタイトー社長


▲御旅屋編集員

人間の感覚を起えたゲームを作りたいですね!!

高橋　新製品アルカノイドについてどうお考えですか。

御旅屋　我々の年齢層にはなつかしいブロックくずしなんですが。

社長　そうですね、結構いくと思いますよ。

編集長　今後どういったゲームを作っていきたいと思われますか。

社長　そうですね、ファミコンなんかは視覚、聴覚、触覚にしかうったえることができないんですね。ビデオゲームはファミコンではできないものを作らなきゃ。そうですね、人間の五感を越えたゲームを作りたいですね。

一同　スバラシイ!!

楽しかった時は過ぎ、そして…

編集長　今日はどうもありがとうございました。ゲーメストはビデオゲームのイメージアップに努力していくつもりです。今後ともよろしくお願いします。

社長　こちらこそ。

——様々な良い話を聞いて、私達も大満足!!　この後一人ずつ社長さんと握手して記念撮影。さらに社長さんは、私達に〝1942〟の腕前を披露して下さった。なかなか上手なので私達もビックリ！

それにしても社長さんって本当に気さくでいい人でしたよ。読者代表の小山君も、とっても楽しかったと言って喜んでいました。

（御旅屋）

［待ってるぜ］このコーナーでは私達と一緒にメーカーの取材に行ってくれる勇気ある読者を募集中です。希望者は編集部にお便り下さい。

キャラクターゲーム PART 4

君と敵との知恵くらべシリーズ。だが、知恵だけでは足りない。殺されても平静な、沈着冷静な度胸が必要なんだよ。（一体なんなんだ？）
それにしても、君に知恵はあるかな？

アクロバット＝風船は頭で割るんだ

このゲームは実に古いゲームで、何といったって、インベーダーより古い。

自分は下のシーソーを左右に操作し、空中へ舞い上がり、落下して来る主人公を上手に受け止め、またジャンプさせるというもの。

画面上には、3段層の風船が行ききしており、頭でそれを割ってスコアが加算されていく。

臨場感にあふれた音とリアルなキャラクターの動きは、僕らの心に大きな衝激を与えた。

台は普通のテーブル型とアップライト型があり、その昔、ボーリング場などのゲームコーナーでよく見かけたものだ。

（伴北）

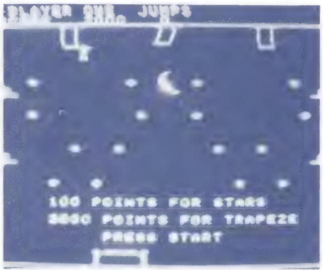
トランポリン＝変型ブロック崩し

内容、基本操作はほぼアクロバットと同じだが、違う点では、まず画面上部に3つの空中ブランコがあり、これにタイミングよくつかまれると、ボーナスが入ること。

また、その名の通り受け台がトランポリンで、鳴り響く音がまるでピンボールの様にも聞こえる。

基本的には変形ブロック崩し。

（伴北）



トランポリンの画面

バルーンボンバー＝爆弾は確実に撃つんだ

フーセン爆弾をやっつけていくゲーム。このゲームの特徴は地面を壊されると、それ以上先へは移動できなくなってしまうことだ。だから、おちてくる爆弾は確実に撃たねばすぐ動けなくなってしまう。

フーセン爆弾は直接ねらうより、フーセンをわって落ちてくる爆弾を撃った方が点が高い。かといってもそれだけに危険である。面が進むにつれて、フーセン爆弾の位置が下がってくるので難しくなる。

よほどうまくないと、長い時間遊ぶことは不可能だろう。

（大和）

マリンデート＝タコの味方は人魚なのだ

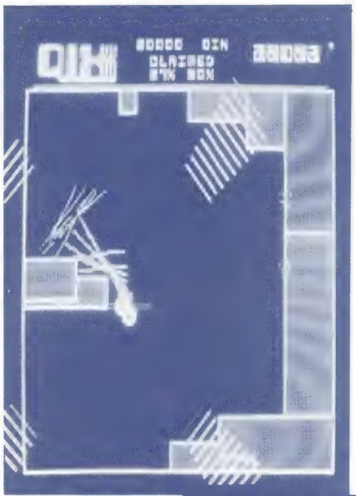
トラックボールでタコを操作して、きまった回数内でガールフレンドのところまでいくゲームだ。

途中には障害物がじゃまして、さらに先の面では動くやつがでてきて、より一層難しくなる。時々、サメなんかもでてきちゃったりなんかして、タコに襲いかかってくる。でもスミをはいて反撃することもできるんだ。

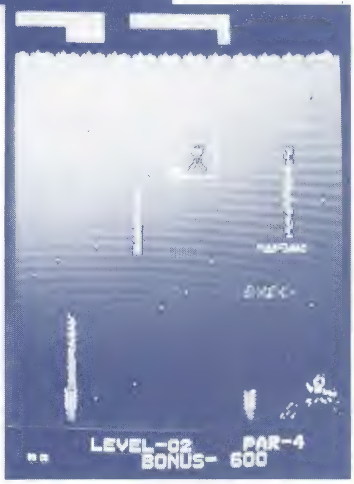
又、移動中にスミをはくと、その場所で止まってしまうけど、移動の残り回数は減らないので、それをうまく利用したりして有利にすることもできるんだ。他に、たのもしい味方に人魚がいて、こいつにつかまると一気にガールフレンドのところまでつれてってくれる。

トラックボールをつかっているので操作がかなり微妙で難しいゲームだった。

（大和）


▲いけ！
怒涛の100%

▼角度を計算して
ゴールをめざせ。



Q-X（クイックス）＝手強い陣取りゲーム

タイトー・アメリカの製品。

はっきり言って、あまりにシンプルなゲームデザインの為、パッと見ただけでは一体何がゲームの目的なのか、さっぱり分かんない人もいたのではないかな？

実際のゲーム内容は、と言いますと、4方向レバーと高速ボタンに低速ボタンという2つのボタンで自機（?）である「点」を操作してラインを引っぱり、どんどん囲んで陣地を取って行く。規定の%以上、画面をうめると1面クリア。

当然、敵もいるわけでして、後ろからしつこく追ってくる点（スパークス）や、同じ所でジッとしていると唐突に出現する、閃光（ヒューズ）に直接ブチあたったり、囲もうとしてラインを伸ばしている時に、くねくねと動いている南京玉すだれ（クィックス）に触れると、「ブワーン！ ピ・ピ・ピ」と断末魔の叫びを上げ、自機は四散してしまうんだよネ。

説明だけ書くと単調な気もしますが、実はそうではなく、小さく囲みながら玉すだれを閉じ込めたり、追いかけてくるスパークスを罠にはめて動けなくするなどのテクを使えたり、動き方によっては自滅してしまったり、ある方法で囲むといきなり99%囲んだことになってしまうという、可愛らしい虫もいたりして…。

（赤斑砂希）

ルパン三世＝あのアニメのゲーム化

テレビ、映画、雑誌などで人気を集めたアニメ漫画「ルパン三世」をゲーム化させたもの。

ゲーム内容は、画面上のキャッシュ袋を盗み出し、銭形のとっちゃんや警察犬などに捕まらないようにしながら、アジトまで運ぶゲーム。

どうしてもピンチに追い込まれた時は、緊急ボタンを押して脱出することもできる。

袋は一度に最高2つまで持てるが、このゲーム、舌切りすずめと一緒なのだ。つまり、欲張りが苦しむ様になっていて、1袋より2袋のほうが足が遅くなり、相手に捕まりやすくなる。

ゲームオーバーの時の、あのデ

モンストレーションこと音楽がなんともむなしく、敗れ去ったゲーマーの心情というか、イメージが出ていた。（伴北）

スペースチェイサー

レバーで、黄色い自機スペースシップをコントロールし、追撃して来るミサイルに当たらない様ドット（点）を消していくゲーム。

面数が増すと、敵ミサイルが数を増し、なおかつスピードもアップされるが、マニア達の間では完全なクリアパターンなどもあったようだ。

だけど、この手のゲームは、やっぱり自分の勘と運だけをたよりに、面クリアしていった方がスリルがあっておもしろいね。（伴北）



▼銭形警部が2人でてくる!?

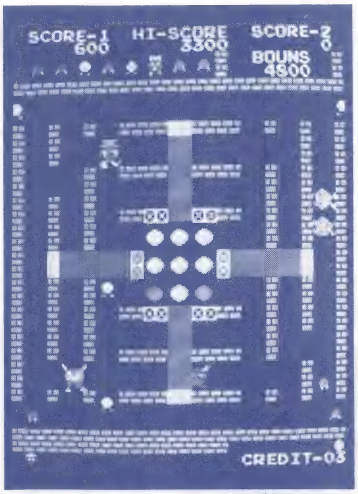
フィッター＝頭を使わないとできないよ

ルービックキューブを思わせるようなゲームだ。中央に白玉が9つあって、それを全部赤玉にかえるのが目的なんだ。

赤玉にする方法は、自分の色が赤のときに中央の9つ玉のどれか1列にとびこめば1つずらす形となって1つ赤玉にすることができる。どの方向からとびこむかは、とびこむたびに変化してしまうので、ちょっと難しい。又、よく頭をつかわないとなかなか9個全部赤にすることはできないよ。それから、自分の色を変化させるためには、うろちょろしている白いのや赤いのをとると自分の色が変えられる。

ボーナステージはというと、もろルービックキューブなのだな、これが。3×3や4×4のルービックキューブを、見本どうりにそろえるんだ。

おっと、いいわすれたが、もちろん敵はでてきますよ。（大和）



▲ルービックキューブのヒット中にでたゲームだ。

クレージーバルーン＝苦戦の連続

数あるゲームの中で、最も心臓に負担のかかるゲーム。

複雑なイバラの道を、風船を操ってゴールまで運ぶゲームで、全48パターンある。

途中のイバラが動いたり、画面全体が上下左右へ動いたりして、後半はかなりきつくなってくる。

同じ所で長時間苦戦していると、風吹き小僧が登場し、突風を吹いて邪魔をしてくる。

こいつがまた頭にくるんだ。

とにかく、何といっても、このゲームは死んだ（割れる）時の音がびっくらこくだー。（伴北）



心臓に悪いゲームでした。

フィールド・ゴール＝相当の反射神経が必要だ



▶でました！ ブロック崩し

反射神経を鍛えたい、という貴方に、是非おすすめしたいゲームがある。

そのゲームこそがフィールド・ゴールであった。

それでは、このゲームの遊び方について説明しよう。

このゲームはダイヤル1つで画面に出てくるラケットを操作して、そのラケットに上から落ちてくるボールを当て、画面上に出現するヘルメットを破壊する。

またヘルメットの他に、背番号を1・2・3と付けた選手が、ある一定の時間おきに出現する。この選手にボールをパスすると、その背番号の100倍のスコアが加算され、さらに画面上のゴールポストにも得点が加算される。

この他、ゴールポストの得点が1000点を超えると、ゴールポストにエクストラ表示と得点表示とが交互に変わる。エクストラ表示の時にゴールすると、ボールがプレイ中のボールの他にもう1球加算される。

また画面のラケットは最初は大きくて、ボールを打ち返すことができるが、ヘルメットを破壊するたびに、ラケットがだんだん小さくなり、最後にはボールと同じぐらいになるので、よほどの反射神経をもっていない限りボールを打ち返すことができなくなる。

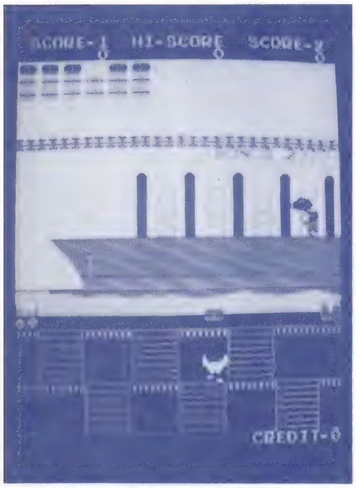
以上で遊び方の説明を終えるが、このゲームで20万点を超える実力のある人は、人並以上にズバ抜けて優れた反射神経の持ち主であることを認めます。

もし、フィールド・ゴールで腕に自信のある人がいたら、この一徹と勝負してみませんか？（一徹）

ポートマン

カモメの水兵さんのBGMにのって、港にとまっているタンカーに荷物を投げ入れるゲーム。

動きとしては、単調なゲームだったが、微妙なタイミングも必要とするゲームだった。（北海の政）



落ちてくる荷物をしっかりキャッチ。

ザ・ピット＝地獄のカマは恐ろしい

地底探険ってかんじのゲーム。岩につぶされたり、敵につかまるのをさけながらダイヤを集めていこう。ダイヤを一定の数そろえると、出口がひらく。だが、そこには恐怖の地獄のカマが待っているのであったのだよ～ん。

ダイヤはあちこちちらばっているが、下にたくさんたまっているところがある。しかし、岩に生き埋めにされないように注意せねば…。

地獄のカマはおとろしいぞえ。

（大和）

べんべろべえ＝ユーモアのセンスが抜群なのだ

初めてこのゲームを見た時は、大笑いした人も多いと思うんだが。学芸大のダミちゃん、新潟のなおちゃん、日吉の山のラスカル、川崎寮のカズヤくんなど…どこまでもひょうきんなネーミングのキャラクターばっかり!! ややもすれば内輪ネタに終わってしまいそうなのだが、それでも楽しい!!

このゲームはレバーとボタン2つ（ジャンプ、消火液）で熱血男ダミちゃんを操り、火事の中から愛するなおちゃんを助け出すのが目的。行く手を拒む火炎は消火液をかけて消しましょう。炎やラスカルなどに触れるとミスになる。

レバーとボタンを相互的にうまく使いこなすことが、このゲームの鍵。レバーを上にしてジャンプボタンを押すとハイジャンプ、下にして消火液ボタンを押すと消火液は足下へ…という細かいテクニックを使用することが必要なのだ。

面のパターンには、1…がれきとけむりが障害の面、2…螢光灯とガスの面、3…ガラスと溶岩弾の面の3パターンがあり、3パターンで1ラウンド、10ラウンドからは5ラウンドにもどる。ラウンド2からはタイムの他にラウンドボーナス点が加わるため、ある程度慣れると、比較的に高得点が出せるようになる。

グラフィックもすばらしく、火炎と水の表現は目をみはるものがある。

カタい内容のゲームが多い中、べんべろべえのようなゲームの存在は貴重だと言えるんじゃない？

（御旅屋）

ちゃっくんぽっぷ＝キャラがとにかくかわいかったネ

爆弾を上手に使って〝もんすた〟に奪われたハートを取り戻す迷路脱出ゲーム。このゲームがゲームセンターに登場したのは、今から3年前の春だったと思う。

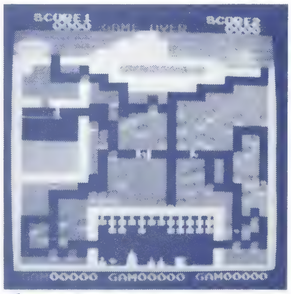
当時はゼビウスの影響で戦闘ゲームたけなわだったが、そういう中でのコミカルキャラクターゲーム、ちゃっくんぽっぷが妙に新鮮に思えたものだ。

操作はレバー×1、ボタン×2で、レバーはもちろんちゃっくんの操作、ボタンはちゃっくんの左右に爆弾をセットする時に使う。両方同時に押すと両方同時に出る。

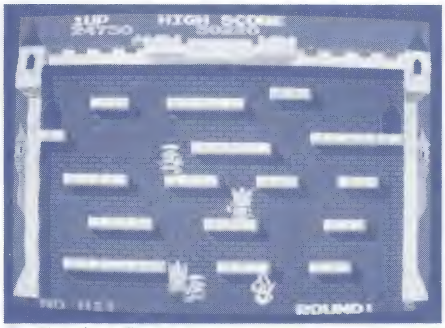
かつてボクはちゃっくんぽっぷにはまったのだが、やるまではちょっととっつきにくいと感じた人もいるのではないかと思う。中には、やればやるほど味の出るこのゲームに「隠れキャラが少ねえ、難し過ぎだ」などといって、見向きもしない人がいた。

しかし、これは「ちゃっくんぽっぷ」が悪いんじゃなくて、ちょっとプレイしただけでレッテルをはりたがるプレイヤーの方がよくないと思うよ。（ということで、この項終わり。）

（毛利）



ダイヤを取ってUFOへ。



君はドラゴンを見れるか？



キャラがホントにかわいいんだよ。

フェアリーランド・ストーリー＝なんと101面もあるぞ

ルールはいたってシンプル。しかし、そこに秘められた無限のテクニックは他に類を見ないほど。そのうえ、ハイテクニックを使わないと、クリア出来ない面もある。さっそくフェアリーランドの中をのぞいてみよう。

なんと主人公は魔法使いの女の子。名前はトレミーちゃん。どういう魔法を使うのかというと、敵を、見るからにおいしそうなケーキに変えてしまうのだ。あとは上の段へいくためのジャンプを持っている。敵をケーキに変えたら、高いところから落としてこわしてしまうのだ。敵をいっぺんに沢山つぶすと、ボーナスコイン（カッパー、シルバー、ゴールドの3種）が出現、取ると超高得点。

ほかには、スペシャル・アイテムが出現する。取ると、トレミーにはいいことばかり…。流れ星ですべての敵を殺すスターティアラ、地震を起こし、画面上すべての敵を抹殺するブックオブデス、など数十種類もでてくるぞ。

対する敵は、これまたユニークな奴ばかり。

トレミーの本当の目的は、城の奥深くにすむドラゴンを倒すことなんだ。でもその前に立ちはだかる100の城（本当に100面あるんだよ）にいる敵を、すべて退治してどんどん進むのだ。

最後の城の101面にいるドラゴンはかなりの強敵。ふれてももちろんだめ。奴の吹くファイヤーボールをよけるのがやっと。超ムズイのだ。

でも、ひたすらドラゴンに魔法をあてていると、見るからにおいしそうなジャンボケーキになる。そのうえ、ボーナス100万点もおまけにいただけるのだ。

この面をクリアするとゲーム終了。トレミーのながーいアドベンチャー物語もおしまい。

インデアンバトル＝卵を撃ちそこねるとヘビがでてくるぞ

インディアンをもりもりやっつけていくゲーム。インディアンが岩やサボテンにかくれながら攻撃してくるので、それをかわしながらやっつけよう。時々、鳥が卵を落としてくるが、それを撃ちそこねると中からヘビがでてきてしまう。他にも、地面からでてくるやつにつかまえられると、一定時間動けなくなったりするというのもあった。

面と面の間に「OUCH!」とかいうデモがあったりして、これにタイミングよく玉をあてたりすると分身したりなんかして、おもしろかった。

またボーナスステージはなげ輪で、一定の時間内に動物をつかまえるというもので、これがなかなか楽しめるんだ。

（大和）



▶とにかくインディアンを全滅せよ。

戦闘ゲーム PART5

あのスペースインベーダーからの伝統はいまも受けつがれ、タイトーの戦闘ゲームは不滅です！(ワーォ、乗ってきたぜ)

スペースインベーダー&パート2



▶パートIIのカタログ。

世界的大ヒットを呼びおこした「スペースインベーダー」とその2作目の「スペースインベーダー・パート2」。

スペースインベーダーのほうは、7月号のOLDゲームに書いてあるので、パート2のほうを重点的に比較しながら紹介しよう。

まず、画面全体を見て気がつくのが、ブロック（トーチカ）の所に面数が表示されているところだ。スペースインベーダー（便宜上、パート1とさせていただく）には、それがないのだ。

そして、ゲーム中に点滅したUFOがでてくる点がパート1とはちがう。このUFOを撃つと500点のボーナスだが、消えている時に撃ってもやっつけられない。（パート1では50〜300点まで。）

レインボー作戦（7月号で紹介ずみ）をやると500点のボーナス点。（パート1では点がはいらない。）

敵を全滅させると、インベーダーがUFOに乗って味方に助けを求めるデモがあるのだ。（パート1にはそんなものはない。）

4面になるとインベーダーの配置が少しおかしくなってしまい、20点インベーダーを撃つと30点インベーダー2匹に分裂してしまうんだ。その30点インベーダーが大きくなったり、小さくなったりして、あてにくいこと。

さらに、UFOが援軍として30点インベーダー（前述とは違うもの）を落としていくこと。これは落ちてくる途中で撃つと死骸(?)となって、ブロックに変わって落ちてくるんだ。

最後に、忘れていけないことはネーム入れがあること。ネーム入れのあるゲームはパート2が最初なのだ。

全体的にパワーアップして帰ってきたパート2なのだったが、パート1の壁は厚く、またブームが去っていく頃だったので、大ヒットには至らず早々と消え去ってしまったのだ。

（悠理）

リターン・オブ・ジ・インベーダーズ


帰ってきたインベーダー。

1985年の春、私が当時、ロードランナーIIとドラゴンバスターに燃えていた時に、このゲームに出会った。

当時、私は上京したばかりで、初めて出会った有名プレイヤーがこのゲームをしていたので、私もやり始めたのだが、昔のインベーダーとは勝手が違った。

まず、パワーアップできること。連射、拡張、貫通弾とあったが、結局、連射が一番使えた。

そして、リガードの存在。弾が真ん中に命中しないと、はじき返して来る鬼のような敵だった。12面は敵がほとんどリガードという地獄の面だが、慣れると、リガードを倒した後のボーナスキャラ（1万点など）で稼いだりもしたね。

ボーナステージもあった。ザイコンと呼ばれる敵を残した数で、UFOの点数が1・2・3万点と変わっていた。何といっても、ボーナステージでザコを倒した数がこのゲームの命だろう。

敵のフォーメーションも18パターン位あった。中でも一番難しいのが16面のパターンで、くるくる回るリガードが撃てずに、よく侵略されたものだった。

でも、このゲームでは、エブリ8万点の設定があって、その設定だと16面や36面は残機が20も30もたまるので、人海戦術でクリアできていた。しかし、56面を消した人は日本中に10人いたかどうか。

あと、昔なつかしいレインボー撃ちやナゴヤ撃ちもできたらしいけど、ほとんど使えなかったのが残念だった。

インベーダーよりずっと面白いはずなのに、大ヒットとならなかったのも時代の流れかもしれないけど、このゲームに入れ込んでた私には寂しい気もした。

もっともキャラクターがグロかったせいもあるか。

（稲荷権太）

ポラリス＝迫力ある破壊音にしびれたぜ


飛行機を全滅させて面クリア。

潜水艇ポラリスを操作して、敵戦闘機、潜水艦部隊を全滅せよ！

空中を飛んでいる敵戦闘機を、攻撃をかわしつつ撃破するのだ。

そして、それらを全滅させると敵巨大戦闘機出現！ こいつを破壊するとラウンドクリアだ。

途中、海面を横切るフリーゲート艦には要注意。浮遊機雷にも注意せよ。敵潜水艇は下方から攻撃せよ。

3レベルクリアするごとにボーナスポイントが加算される。そしてレベル12をクリアすると…幻の白い潜水艦の姿が見られる。

当時としては、迫力ある破壊音もゲーム中のピーン、ピーンという効果音がけっこう凝っていたなと思う。なかなか手ごたえのあるゲームだった。

（ノーリー&長崎）

PART 5

スペースクルーザー＝ドラマ性がすばらしいのだ

簡単に言ってしまえば戦闘ゲームなのだが、その中にあるドラマ性、ストーリー性が素晴らしかったのが、このスペースクルーザーだ。

プレイヤーは巡航宇宙艇を操って、襲いくる敵UFOを撃破、アステロイドを突破したりして敵衛星基地を破壊、敵本星を粉砕しなければならない。途中で味方宇宙ステーションとドッキングすると武装がパワーアップし、さらに、惑星破壊用ノヴァ爆弾を装着できる。敵の反乱分子がプレイヤーの味方をしてくれるなどというフィーチャーもあって、なかなか凝っていた。

初めてノヴァ爆弾で敵惑星を破壊した時の感動は、今でも忘れられない

（螢）



敵惑星基地登場、クレーターを狙え。

タイガーヘリ＝激しい闘いのあとに満足感が…

あのボンバーの壮絶な破壊力、綺麗なグラフィック、敵キャラのコミカルな動きが印象的なゲーム、タイガーヘリはちょっと見にはどこかで見たことのあるようなゲームですが、やり込むほどに味の出る縦スクロールタイプのシューティングゲームです。

最近のゲームによくある、自機から軸をずらして弾を撃ってくるタイプとは違い、このゲームはちゃんと自機に向かって撃ってくるので、避けがいのあるゲームになっています。

特にゲーム後半になると、息つく暇のないぐらいに攻撃してきますので、かなりの腕が必要です。また、予告なしに画面の横から出現するタンクは自分なりのパターンを作ってかわしましょう。私もこのタンクにかなり悩まされました。

このゲームには、隠れキャラとして車が出現しますが、これは自機が基地から飛び立ってから弾を16の倍数だけ撃ったときに出現します。もちろん出現する場所は決まっているので、うまく弾数を調節して撃って下さい。

最後に、このタイガーヘリで、私の一番気に入っているのがエンディングです。流れる背景といい、激しい戦いのあとの解放感に思わずハイスコアネームを打つ手を止めて画面に見惚れてしまいます。とても心の和む、良いエンディングです。さあ君もハイスコア目指してがんばろう。

（岡沢）



リトルヘリとボンバーを駆使せよ。

ジャイロダイン＝後半の赤ヘリには参りそう

空陸セパレート攻撃タイプのヘリコゲームで、異星人と手を結び、地球征服を狙うS国を異星人もろとも撃破するゲームだ。

自機は8方向に移動し、画面が縦にスクロールして地形が展開してゆく。攻撃は対地バルカンと対空バルカン。各々ボタンがあり、正面だけでなく、レバーの左右で斜めに射つこともできる。（つまり3方向ネ。）ボタンを2個同時に押せば、誘導ミサイル発射だ。対地バルカンで射てない位置の敵はコイツでしとめよう。

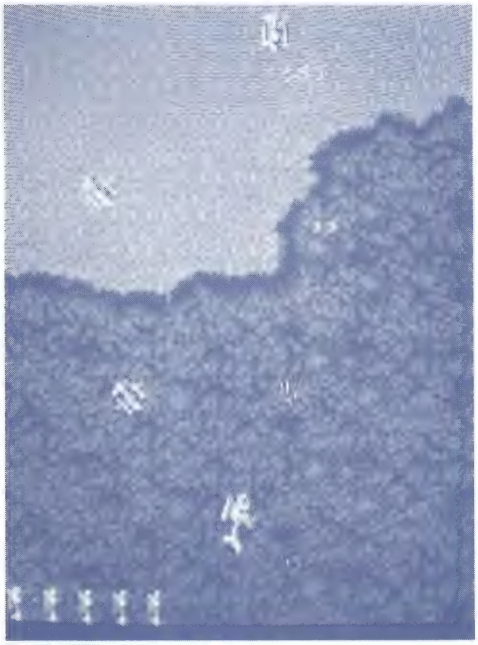
ゲーム中に注意する点は2ヵ所。時折、味方とおぼしき人達や動物がでてくるが、これらを射つと森の隠れゲリラから総攻撃をかけられるようになる。但し殺さなければいいので、海辺の人達なんかは、近くを地上バルカンで射って逃げるのを楽しもう。またゾウを射つと隠れフィーチャーが出てくる。

もう一個は隠れキャラ。ボーナスポイントの人魚、目玉や1UPする味方兵、そして何故か自機が破壊されると出てくるロ、地上バルカンで思いがけない所を射つと出てくるよ。

このゲームは、始めは地上物が弱めで、飛行船と超高速ミサイル等が強い。が、海の上の戦艦を越えて異星人基地になると、四方八方弾の嵐だ。後半に出る赤ヘリにも悩まされるなあ。

最近ファミコンでも発売されたのですが、ビデオゲーム版の方が渋いゾ。さあ、君の最後の1機から、パラシュートは開くか？

（伊渋見）



君は戦艦空母を破壊できるか。

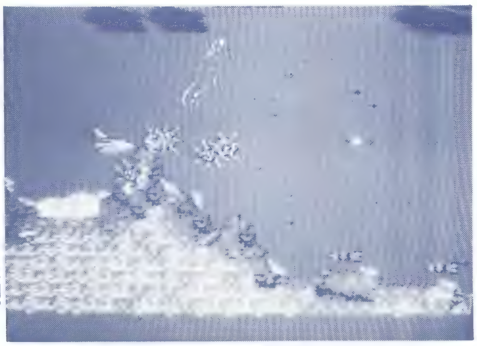
スペースシーカー

スペースシーカーはタイトーの初期の作品ではかなりの快作。

ゲームの内容は惑星上で敵基地と敵空軍にタッチして、敵部隊を全滅させるというもの。その間、敵に自分の基地を侵略されると残機があってもゲームオーバーという、難度的にはかなり難しいゲームだった。

ゲーム画面はきれいで、とてもよかった。

（悠理）



コックピット&スクロールの混合戦闘。

タイトー特集 ドッと大紹介

ワイバーンF0＝超巨大要塞との闘いは圧巻

ツインモニターを使用した、合成超立体画面で迫る大迫力！ タイトーの戦闘ゲームのうちで、ひときわ光る超娯楽大作ゲームだ。

とにかく、コクピットからのぞく、その画面のすごさは目を見張らせるものがある。ゼビウスのように平面的な感じがせず、本当に空を飛んでいるように見える。さすがモニターを2つ使っただけのことはある！



立体感を味わおう。サウンドもグーッ。

ゲーム内容はゼビウスタイプのシューティングゲーム。その内容はドギモを抜くほど。敵のキャラクターがまたすごい。本体からミサイルを発射してくるやつとか、360度に分裂弾を撃ってくるもの、などなど。キャラクターはほんとに多彩。

マップをひとくぎりクリアすると出現する、中型要塞はすごい。画面上部から「ずおん、ずおん」と、不気味な音をたてながら出現。多数の砲台と発射される無数の弾で我がワイバーンは苦しめられる。

すべての砲台（緑色の部分）を破壊すると、一部のパーツのみ、高速で逃げていく。これを何回か繰り返すと、逃げていったパーツがすべて合体した、超巨大要塞が出現、まさにその姿は圧巻。最初は本当にびっくりしたもんネ。

地上の方は砲台＋戦艦＋αで構成されている。（このゲームの地上のキャラがスクランブルフォーメーションで生かされている。）

ときたま、地上にあるトレジャーボックスを撃つと、パワーアップキャラ、リトルJが出現したり（これと合体すると、自分のザッパーとブラスターがいちじるしくパワーアップ！）、自分を一定時間守るバリアなど、さらに地上には見た目にはわからない所に、スーパー砲台又はトレジャーボックスがひそんでいるんだ。

とまあ、ワイバーンはこんなゲーム。アップライトの白いボディのこいつを見かけたら、画面をのぞくくらいはしてみて下さい。君もきっと気に入るはず。

ぼくはこのゲーム1000万プレイヤーなのだよーん、6時間40分。

（アイキャー）

アストロゾーン

1980年製のビデオ射的ゲームとも言えるのがこのアストロゾーンだ。

画面上に表示されるモンスターを、そのアップライト型筐体の上部パネルに取り付けられた銃で次々と狙い撃ちしてゆく。モンスターの出現パターンもいろいろあって、プレイヤーはそれに素速く対応せねばならない。

銃付き型ゲームの先駆者ともいえるこのゲーム。ゲーム通の君なら、やったことあるね！

（螢）



インベーダーではない。アストロゾーンだ

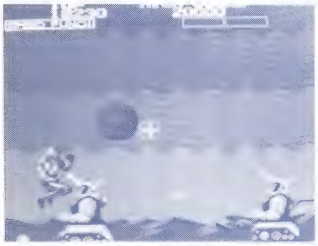
ゲットスター

うーん、このゲットスターは最近出たゲームだから、みんなも一度くらいはプレイしたことがあると思うな。

僕がゲットスターを初めてやった印象は、キャラクターがリアルなのと、パワーアップがあるという点だ。今までのスパルタンXタイプゲームと、ひと味違うなと感じた。

ゲーム中に3色に点滅しながらでてくるパワーアップが、某タイガーヘリのパワーアップと同じところと、敵のボス、ビッグデモールがなんともあっけなくヤラレテしまうところが、タイトーらしかったね。

（小玉）



パワーアップを考えてパーンチッ！

ハーレーズ・コメット＝パワーアップせよ

西暦1986年、太陽系に接近してきた彗星群は、自らを全知全能の神と称する宇宙生命体であった。彼らの目的は太陽系を破壊すること。君は敵の攻撃から惑星を守ることができるか？

宇宙空間スクロールのパワーアップ戦闘物で、'86年初めに発表された目新しい機種の割にグラフィックがやや弱い。そこを除けば、パワーアップがハデハデで、ものすごく強くなって戦えるために、割と人気がありました。

太陽系の10個の星を救うゲームで、地球↓金星↓水星↓太陽↓…↓木星↓火星の順に、迫り来る彗星から星を救ってゆきます。

各星は3つのステージ（宇宙・彗星接近・彗星内）で構成されているので、全30ステージが一周を形成しています。宇宙ステージでは前進基地を、彗星ステージでは彗星の外周砲台を、そして彗星内ステージでは中枢要塞を破壊してクリアしてゆきます。

これ程困難な戦闘を行うためには、自機をパワーアップさせなければなりません。自機のレーザーは、中央・脇・斜めの3種を各々5段階に強化でき、その他にスピードアップ5段階、シップ型爆弾、バリア等があります。



太陽系を救えるのは君だっ！

これらは、みんな流れてくる隕石を破壊すると出現するので、ビシバシ打つようにしましょう。中には、スペシャルパワーアップのMAX（ビームが全て最強になる）など、すごいものもあるぞ。

危ないときには「緊急退避」を押して付属のシップ型爆弾を破裂させて、画面上を一掃しよう。（宇宙空間ではワープもする。）

なにしろ、逃した敵が各星いずれでも100を越えると、ゲームオーバーになるので注意。（逆に逃さなければ、その星クリア時にボーナスとなる。）

プレイする上でのコツは、3連装とワイド（斜め）のパワーアップを取ったら、安全にシップ型爆弾を使いながら、パワーアップしてゆこう。パワーアップしても、射てる弾の数は変わらない（2つめ以降）ので、正確に射てば、能力はあまり違わない。スピードは1個は最低欲しい。（2〜3個がベスト。）あとは、射ちながら敵弾を見切れれば、30ステージも難しくはないはずだ。

おまけ…メッセージを消すと、隠れメッセージがでる。また、ステージ30に出てくるロボットは、あのメタルソルジャーアイザックに出てくる敵ロボ「ディザック」だ。ついでにBGMもナイスだ。

（伊渋見）

PART 5

メタルソルジャー・アイザックII



タイトー幻ゲームの最高峰！（カタログ）

このゲームはMSアイザックを操作して、フィールド内にあるブレインベースを破壊するというものの。

スタート時はロボット体型で、2つのボタンは対空ビーム、対地ロケットパンチになる。通路のような感じのフィールドを進んでいくが、ダメージを10くらうと頭だけになって空中戦になってしまう。

空中戦は地上からの攻撃がなくなる。このとき対地の武器はマグナボンバーになり、真下のベースを破壊できる。

当時発売前からマニアの間で話題を呼んだが、タイトーの直営店にしかないためか、一般のプレイヤーにはあまり知られなかったようだ。

タイトルがIIになっているのは開発途中のバージョンが基本的に違っていて、開発バージョンが雑誌にとりあげられたために区別したもの。

このゲームの隠しボーナスは他のゲームに比べると点がものすごく高い。

体を一度も離さずにクリアすると千万点。

5つの隠しプレート（タイトープレート、ミュージックプレート、タンパプレート、TGSプレート、キスカラープレート）を全て出してクリアすると、なんと1億点。

但し、1億点は並の腕じゃ、まず出ないけどね。

（平野）

スクランブル・フォーメーション＝多彩なフォーメーションアタック



東京を救え！ 編隊空戦ゲーム（カタログ）

このゲーム、ゲーメストの創刊号（5月号）に詳しく書いたので軽くふれよう。

宇宙からの侵略者によって征圧された「東京」を奪回するゲームだ。自機は地上・空中双方から迫る敵機、戦車を破壊し、敵中の味方機を救出、味方機とフォーメーションを組み、攻撃力をアップして進んでいくんだ。フォーメーションによって攻撃能力が変わるのが新しいところだ。

背景はリアルな東京の景色が展開されるが、目まぐるしくて、見ている余裕はあまりない。

空中要塞を撃沈、集中弾をかわして、進撃せよ。敵も必死で反撃してくるゾ。

惜しいことに、一部の地域などで「遊園地」の背景が消えているタイプも出まわっている。見たことない人はゲーメスト5月号を見よう。（他の雑誌には絶対載ってないのだ。）

おまけ…赤坂の背景が出たときの画面右手前にあるのが「タイトー」の本社。また、赤坂・新宿・銀座には隠れエクステンドもあるのだ。（地上を射て！）

（伊渋見）

にアタック PART 6

開発にアタック!!

タイトーの名声を築き支えてきた頼りになる男たち



まだ誰も知らない開発こぼれ話

タイトー開発部門の取材の際にお聞きした、内緒の話を君に紹介しよう。

偶然も大ヒットには必要な要素なのだ。スペースインベーダーが大ヒットした大きな要因の一つは社内事情が幸いした。当初の発売時期は4月だったが、社内事情で6月となり、2カ月間寝かされた。その間開発は難易度の調整などに手を加えることができた。それが大々ヒットにつながった。4月に発売したら、あの大ヒットは望めなかったかも。

インベーダーが攻めてくる時の襲撃音「ブッ、ブッ、ブッ」という音が発売前は社内で不評であった。ところが、発売してヒットした

お相手をして下さったのは上野所長さんです。

20年にわたる長〜い経験の持ち主!!

——今日はどうもありがとうございます。よろしくお願いします。

所長　どうぞよろしく。私がお答えできることなら、なんでも答えますから、どんどん質問してください。

——では早速ですが、所長さんが最初に手掛けられたゲームは何ですか。

所長　そうですね、私が開発の仕事をするようになってから、かれこれ20年になりますが、私の初めての作品は「バスケットボール」ですね。ドームの中に番号のついた穴がたくさん開いてて、ボールのある番号のボタンを押して…。

——ああ！あのエレメカ、昔はよく遊園地なんかで遊びましたよ。

所長、まぁ、当時はテーブルゲームがない時代ですから、遊園地よりもゲームコーナーがメインでしたけどね。

——所長さんはそれ以来、どの位ゲームをつくりましたか。

所長　そうですね、20ぐらいですか…。タイトー全体で？　うーん、4ケタは優にありますね。もちろん、その4ケタの作品の中にも没になったものがありますが。

——所長さんの作ったゲームで最もヒットしたのは何ですか。

所長　やっぱりバスケットボールですね。

★読者の皆さんの中には、バスケットボールを知らない人もいると思うけど、私（御旅屋）が小学生のころはすごい人気だったんだよ!!

逆転サヨナラ満塁ホームラン！やっぱりインベーダーは不滅です

——タイトーさんで一番ヒットしたゲームといえば…。

所長　もちろんインベーダーですね。インベーダーのヒット性を「9回の裏ツーアウトからの逆転満塁サヨナラ場外ホームラン」としたなら、他社のゲームを含めての、その次の大ヒットといえども、二塁打止まり。インベーダーは40万台ぐらい出たんじゃないかな？　今は大ヒットといっても1万そこそこなのにね。

——所長さんがタイトーのゲームの中で最も気に入っているのは何ですか。

所長　やっぱりインベーダーですね。今でもゲームコーナーで「やろう」と思うのはこれです。苦労しましたからね。大好きです。

——インベーダーにまつわる話を何か？

所長　コピー対策のために隠れメッセージのようなものを入れたんですよ。54年にロンドンでショーがあって、そこにタイトー製じゃないインベーダーが発表されてたんです。そこで、隠れ操作をすると、「TAITO」の文字が出てきて…（一同大爆笑）

——逆手にとって、メッセージを書きかえられる、なんてことはありましたか。

所長　ええ、「むこうが上を行く」とかいうんじゃなくて、一度もれちゃうと、プログラムできる人なら誰でも可能ですからね。

それにしても、インベーダーでゲーム人口が増えたかもしれませんが、悪いように言われるのは心外ですね。健全娯楽をモットーとしているのに！

ゲームができるまではタ〜イヘンなんだ

——ゲームをつくるのに一番気にかけるのは何ですか。

所長　やっぱりコピー対策です。企画が一番大切なんですけど、コピー対策もね。売上げが全然違いますから。国内では表面上は見あたりませんが、ヨーロッパなんかではコピーが氾濫してます。エレベーターアクションとかジャングルキングとか…最近ではほとんど被害にあってます。

——一つのゲームをつくるのにどの位時間がかかりますか。

所長　そうですね。企画が出て、ハードとソフトの技術を交えたミーティングが1ヵ月ぐらい。それからソフトに移るんですけど、どのハードを使用するかによって違います。既成のハード使用だと6〜10ヵ月ですか。まあ、企画書通り遊べるようになるのは3ヵ月ぐらいですが、それからの仕上げに時間をかけるんです。そして生産するのに1ヵ月ぐらい…。これはROM交換だと1週間ぐらいでもできますね。

★今、君がプレイしているゲームも、少なくとも1年前ぐらいからアイデアが出てるんだね。



ら「あの音がいいからね」と変わった。内心苦笑しながらも喜びを押え切れない開発のメンバーの気持ち。（分かりますねえ、その気持ち）

ヒットするゲームは開発途中で、黙っていても社内のみんなに遊ばれる。（手応えを感じるんだネ）その反対に、結果的に、ヒットしない商品は頼んでも遊んでくれない。（キビしいのだよ）

ちゃっくんぽっぷ（キャラクターゲーム）の前の名前を知ってるかな。実は「ちゃっくんちゃっくん」だったのだ。この名前で発売したら、ほとんど反応がなくて売れなかった。タイトーとしては自信をもって送りだしたキャラクターものなのに、おかしいなということで、名前を「ちゃっくんぽっぷ」と変えてみたんだ。そしたら、なんと好調な売行き。品不足になる有様だった。そこで教訓…名前は単なる符帳（記号）ではありません。名前は大切に。

今ゲームメーカーが一番頭を悩ましているのはコピー問題なんだ。せっかく開発したソフトをそっくりコピーする（これは盗みなんだよ）人たちがいて（日本でも外国でも）組織的に商売している。

これは開発費用もなんにもかからない、他人のふんどしでスモウをとる式の商売だから、安く売れて儲かるのはあたりまえ。本当に困るネ。

タイトーの開発の責任者、上野所長さんの好きなゲームを最後に紹介しよう。それは「スペースインベーダー」と「ちゃっくんぽっぷ」だそうだ。なぜ、ちゃっくんぽっぷが好きかというと、このゲームのトップビュー（迷路を上から見ること）は迷路が複雑で、作戦を練らないと出口にたどりつけないほど巧妙にできているし、またキャラクターもかわいいからだって…。

無理に考えても出ないものは出ないのです

——ゲームのアイデアはどこでひらめきますか。

所長　私の場合は会社にいるときよりも、通勤途中とか街に出たときとか…ぱっとひらめくんです。机の前で考え出そうとしても、考え出せるものじゃないですよ。他にもマンガや映画を見てるときにひらめく、なんて人もいますね。街に出たとき、ゲームセンターなんかで他社のゲームを見て、自分ならこうするのに—なんて思うことも度々ですね。他社の方も（タイトーのゲームを見て）そう思ってるでしょうね。

★アイデアを出すには柔軟な頭脳が必要なのでした。

——今、タイトーの開発のメンバーは何人くらいですか。

所長　うーん、200人ぐらいですかねぇ。1つのゲームに対しては5～6人、というのが普通じゃありませんか。

開発者の条件は学歴じゃない才能そして本当に好きなこと

——開発者たる条件というものをどう考えていますか。

所長　そうですね、開発もゲーム企画、キャラクターデザイン、ソフト、ハード、サウンドとわかれてますからね。順を追って…。

まず企画。これは発想力が大切。いくら有名大を出ていたにしても、これがないとダメ。

キャラクターとサウンドはセンスです。もって生まれたセンス、さらにそれを磨かないと。センスがないのはいくら訓練してもね。

ハードやソフト、これは「電子回路が好きでやりたい」——これだけじゃいけないんです。実際にできないと。本当に好きで趣味でやっていたような人は勉強熱心ですから、新しい流れをつかむのも上達するのも早いですね。

いずれにせよ学歴なんて関係ないんです。でもサウンドはある程度の知識がないと…。TAITOでは元ピアノの先生とか交響楽団の団員の人とかいますよ。

★結局は才能なのです。そして好きなこと。ゲーメストの読者の中からもタイトー開発者が生まれるかも…。その時はよろしくネ。







健全娯楽のタイトー三拍子そろって……

——タイトーのゲームのイメージは？

所長　「健全娯楽のタイトー」です。いくらヒットしそうなものであっても、少しでも悪い反響がおこりそうなゲームは出しません。女の人の服を脱がせるマージャンとか、ギャンブルに使用されそうなものとか…。

そしてゲームコーナーすべてが明るく、待ちあわせの場所になるくらいにしたいですね。

——今後のタイトーのゲームはどのような方向にむかうのか教えて下さい。

所長　他ではマネのできないゲームをつくりたいですね。前号のゲーメストで「ハードのセガ、ソフトのナムコ、数のタイトー」とあったでしょ。その言葉を借りると、「ハードのタイトー、ソフトのタイトー、数のタイトー」って、総合面のトップをめざしたいですね。この場合の「数」というのは「種類」ではなくて「台数」です。実際、前号のこの記事で発奮しましたよ。（爆笑）

今のゲームプレイヤーには、ハードだのソフトだのってのは関係ないんです。だからといっておろそかにする訳じゃないですが、要はおもしろければいいんです。ゲーム性が大切なんですね。これは「木」と一緒なんです。「枝」ばかりよくても、「幹」がしっかりしてないとね。そういったことを考えた上での「ハード、ソフト、数のタイトー」ですね。



★上野所長さんの率直で歯切れのいいお話をうかがっているうちに、あっという間に予定の時間をオーバー。

でも、この取材が終わっても所長さんは面白い話を沢山話してくださって、出席者一同（編集の厳碩、読者の柴田、製作担当の高橋、カメラの萩原）、みんなトクした感じで、豊かな気分で取材の2時間を過ごしたのでした。

（構成＝御旅屋）

タイトー特集 ドッと大紹介 スクロールするキャラクターゲーム PART 7

まるで君の人生を暗示するかのように、
暗澹たる苦難の数々が待ちかまえている。
君はそれを乗り越えて…（いや、ダメかな）

ジャングルキング＝ワニに岩石、槍と…危険がいっぱい

このゲームは奥深いジャングルの密林の中で、野性の王者が人喰い人種にさらわれた彼女を助け出す、というゲームである。

ゲームの操作は8方向レバーとボタン1つで行う。レバーは野性の王者の進む方向を示し、ボタンを押すとジャンプすることができる。（海面では剣の役目を果す。）

また、このゲームは1ラウンドが4つの構成に別れている。それではこの4つの各構成を簡単に紹介しておこう。

1　綱渡り（おっと！つる渡り）

この面は、単に次から次へと画面に出てくるつるに飛び移る、ただ、それだけである。

2　海面

この面で登場する敵はワニである。敵はワニだけだが、このワニは海の中を自由自在に動き回れるので注意しよう。

また、海に、もぐると画面上にダイビングメーターが出てくる。このダイビングメーターがなくなると、野性の王者は窒息死してしまうので、そのこともよく頭に入れて注意するようにしよう。

3　山面

この面には敵が出てこないが、障害物が出てくる。その障害物とは岩石である。

岩石はジャンプすれば飛び越せるが、ラウンドが進むにつれて、普通のジャンプでは飛び越せない所がでてくる。

このような場合、どうしたらよいのだろうか？　ということになるだろう。

実は、高度なテクニックを使って飛び越すことができるのだ。

そのテクニックとは、ジャンプボタンを押すと同時に、レバーを右斜め上に上げると、普通のジャンプより高く飛ぶことができるのだ。

このテクニックさえ使えるようになれば完璧である。

4　人喰い人種面

さあ、いよいよラウンドの最後の面である。

この面で気をつけることは人喰い人種の持っているヤリだ。

このヤリにさえ気をつけていれば大丈夫である。あとは、旨くタイミングを合わせてジャンプをし、愛しい彼女を助けだせばラウンドクリアである。

さあ、これで君もジャングルの王様になることができるぞ!!

（一徹）



野性の王者！　この快感。

アルペンスキー

シューシューと、音をたてながらゴールまでスキーをするゲーム。

途中、ソリや他のスキーヤーなど邪魔者も登場するが、何といっても複雑な地形が陰険であった。あの岩の散らばり方一つにしても、とてもプロのスキーヤーだって不可能と思えるようなコースばかり。

でも、そんなコースをすいすい滑べれるようになった時が、これまた気分すっきり。

（伴北）



一度はやってみたい。

ウォータースキー

アルペンスキーと同じように見えるが、実はこのゲームは本当に難しかった。

標準設定の台で、10万点いった人間はまずいないに等しいだろう。

主人公を間接的に操るといった奇怪な技も、なかなかのアイデアだったと思うが、もうひと工夫ほしかったような気もする。

しかし、海にしても山にしても、私はスキーシリーズが好きだ。

（甚太）



スピード感抜群（カタログ）

ロッククライマー＝太陽が攻撃してくるのに爆笑さ

クレイジークライマーの姉妹ゲームともいえそうだが、実はメーカーが違う。

操作はレバー2本のみで、ガシャッ、ガシャッ、と左右のレバーを上下に動かしながら上へ上へと進んで行く。

途中、わき水や熊、雷などの邪魔が入るが、何といっても、太陽が直接、攻撃をして来たところに我々は爆笑した。

個々の登場キャラクターのアイデアには、なかなか楽しませてもらったが、全体的に印象は薄かったようにも思える。

（伴北）



何度落ちたやら…でも生きてるぞ。

PART 7

魔法使いW－Z（ウィズ）＝武器選択がポイントだぜ

魔法使いの子、ウィズがいろんな魔法を駆使しながら数々の難所をただひたすら（?）進んで行くゲーム。

4方向レバーと武器選択と使用の2つのボタンでウィズを操作するんだけど、この武器選択がクセモノ。

画面上に魔法のノート（?）があって、そこに書き込まれた（魔法のアイテムを取ることによって書き込まれる）魔法が使える。

「うわーきたー！　えーと何の魔法を持ってたんだっけ？　このアイテムの効力は？　ギャー！違う魔法を使っちゃったよ〜ん」などと、初心者はこの武器選択に四苦八苦したもの。

やっぱり魔法を自由に使いこなすためには、経験と鍛練が必要なんですよネ。

背景やキャラクターの雰囲気もほんわかした感じで、ホント絵を読んでいるみたいに楽しくプレイできるゲームだった。

もうみんな知っていると思うけど、このW－Z、〝ドラゴンを倒し、お姫様を助けるストーリー〟や〝隠れキャラ〟など、今はやりのフィーチャーが追加され、MSXバージョンで発売されている。

一度プレイしてみて、違いを確めてみるのも、なかなかオツなものではないだろうか？

（赤斑砂希）



君は宝の山を手にできるか!?

黄金の城＝気が抜けないよ、剣闘ゲームは…

今春のAOUショーに出品され今も根強い人気のシミュレーション的感覚を持つ剣闘ゲームだ。

紀元前、暗黒の支配者にひとり立ち向かう男、ガリアノスが主人公で、楯で敵の攻撃をかわしながら、剣を使って敵を次々と倒していく。

敵の攻撃がガリアノスに当たると、その当たった場所の鎧が外れてしまう。もう一度同じ所にあたればやられてしまうのだ。強力な武器である楯も攻撃をうけると歪んできて、やがて欠け、ついには無くなってしまう。

これを防ぐためには、時々頭上を運ばれていく金色の楯を叩き落として拾うことだ。そうすれば、〝ゴールドシールド〟、無敵の楯となる。フィーチャーもなかなか多彩で楽しめるぞ。

（螢）

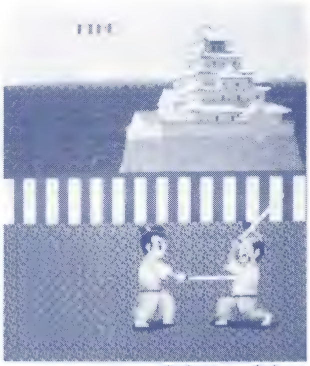
侍日本一

単なる時代劇物の流れをくんでいるゲームだが、キャラクターがやたらと大きいという点にびっくりした。

上段、下段、さらにジャンプと、動きの方は従来の物と特に変化はなく、敵の武士がやたら強すぎるのにはこまった。

そういえば、敵のふき出す血はスライムに見えたなぁ？

（源太）


バックのお城がきれいだぜ。

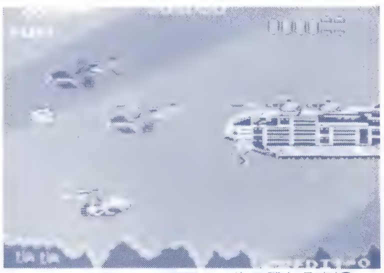
シーファイターポセイドン

シーファイターポセイドンは、水中が舞台になっていたので、ゲーム設定としては珍しいタイプでしたネ。

このゲーム、各ラウンドで決められた捕虜を救出するとクリアーという単純なものでしたけど、敵の大型潜水艇との対決や海底火山や海底洞窟、敵の水中スクーターを奪ったり、水中銃で応戦したりして、けっこう楽しめました。

そうそうこのゲーム、ワザと敵の捕虜になって、5千点のボーナスを狙って成功した時はうれしいけど、失敗すると、一挙に残機が2機もへって、ひどい時はあっという間にゲームオーバーになったり、いろいろ思い出のあるゲームでしたョ。

（小玉）


水中での死闘！　生き残れるか!?

ワイルドウエスタン

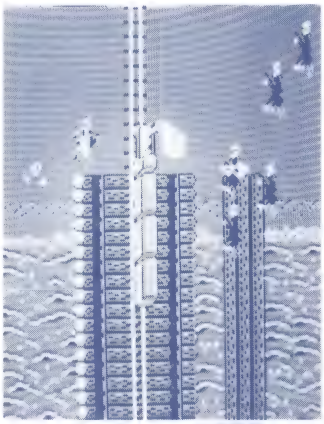
操作がチャンネル式と、ゲーム界では比較的珍しい。

西部劇の主人公気分になって、ギャングをめちゃ撃ちするところが最高だった。

お互い馬に乗っているもんだから、なかなかピストルの弾が命中しなくて、列車の側面で反射させるといった苦肉の策なども発見したりした。

コイン射ちボーナスは、馬がコインを放ってから頭の中で、1、2、3…と数え、毎度ぴったりと命中させ、こいつも気分爽快。

（伴北）


気分はすっかり西部劇。

行け行け山口君＝川口浩探険隊のパロディ版

水曜スペシャルの川口浩探険隊シリーズのパロディ版のゲームなのだ。ショーで発表された時点では川口くんだったのだが、発売されたバージョンでは山口くんになっている。

プレイヤーはレバーとボタン2つ（マイク攻撃、ジャンプ）で山口君を操作し、制限時間内に洞窟や森のシーンをクリアしなければならない。邪魔者の原住民やサソリはマイクを投げつけて倒そう。障害物はジャンプしてよけることができる。

難易度的にはそう難しいゲームではないのだが、テレビ番組のパロディということもあり、ゲームの寿命が短かかったのが残念。

（御旅屋）

タイトー特集
ドッと大紹介 PART8



なかなか難易度の高いゲームだった。

フロントライン＝息つく間もない戦闘が続く

軍曹をレバーでコントロールして、装備のピストルと手榴弾で敵兵や敵戦車を倒すのだ。谷間、草原、砂漠を越えて、最後にある敵基地を破壊するのが君の使命だ。

8方向レバーで軍曹を操作、チャンネルスイッチで攻撃の方向とピストル戦車砲発射、ボタンで手榴弾発射、味方戦車の乗降だ。

谷間では、敵兵しか出て来ないので、ピストルでどんどん撃ちまくろう。転がってくる岩は手榴弾でやってけよう。地雷を利用すれば敵兵をまとめて倒すこともできる。（誘爆に注意。）

草原からは、敵戦車との戦いだ。近くにある青い味方戦車にすかさず飛び乗ろう。小型の装甲車は起動力はあるが、弾の威力は弱く、敵大型戦車は2発撃たないとやっつけられない。また連射は効くが、射程距離は短い。大型戦車は動きは遅いが弾の威力は大きく、射程距離は長い。また、軍曹単独で敵戦車に立ち向かう時は手榴弾のみが効力を発揮する。点数は2倍になるが、かなり危険だ。できるだけ戦車に乗って攻撃しよう。

戦車が攻撃されても、爆発するまでに余裕があるので素早く逃げて、巻き添えを免れよう。

最後の基地は、戦車で攻撃できない。戦車から降りて手榴弾で攻撃しよう。

このゲームは、発売当時はあまり評価は高くなかったが、時がたつにつれて一般プレイヤーの支持が増えてきた。

ゲーム内容はさほど目新しいものはないが、多くのプレイヤーに人気があったということは、プレイヤーがゲーム内容よりも、むしろ楽しくプレイできるゲームを望んでいるということを示しているのだと思う。タイトーにはこの様な楽しくプレイできるゲームを創っていって欲しい、と思うのだ。

（長崎）

レディーマスター＝行きつけるか、ボスは最上階

主人公のレディーを操作して、各部屋に待ちうける敵を倒し、3つのアルファベットを取って、最上階のボスを倒せ！

このゲームは8方向レバーでレディーを操作し、キックボタンとヌンチャクボタンで敵を攻撃します。各部屋にいる敵を倒すとアイテムがでる。（でない時もある。）アルファベットが書いてあるアイテムを3つ取ると、最上階のボスの部屋に入ることが出来るぞ。ボスと戦って勝つと、タイムボーナスとコンビネーションボーナス（3つのアルファベットを順番に取っていって、3文字が単語になっていると高得点）がもらえて1面クリア。

このゲームで重要なことは、敵への攻撃の仕方によって倒した時の点数が違うこと。例えば一面の最上階にいる火吹きオヤジは、前方回転キックで倒すと9千点。これを利用して点かせぎをすると、100万点ぐらいは、すぐにいくはず。

このゲームをプレイしたことのある人は、そんなに多くないと思うけど、カンコーラのアイテムがあったり、レディーがしゃがむと、パンチラ♡になるというような点もある。楽しいゲーム。

（JUMP―STAC―稲毛）

宇宙戦艦ヤマト＝お金が続く限りヤマトとともに永遠だ



アニメにもしびれたネ。

「忍者ハヤテ」や、あの永遠の名作（!）「TIME♥GAL」と並ぶ、タイトーの3大LDゲームの1つがこのヤマトです。

このヤマトが前の2つと決定的に違うところは、筐体がコックピットであるということ。

これにより、ゲームとプレイヤーが一体化し、いかにも自分がヤマトを操縦しているような気分になる。

内容的に見ると、4つのパターンの中からプレイする順序を自由に選択できたり、はじまる前に、発進シーンの操縦練習みたいなものがあったり、ちょっとしたシューティングゲームもついていたり、あげくの果てには、45度の角度ピッタリで主砲を発射すると、ヤマト1台プレゼント！ なんて言う気前の良いゲームまで付いていたりと、かなり変化に富んでいて面白かった。

ただ、ひとつ言わせてもらうと、少々難度が高いのではないだろうか。相当コインをつぎ込まないと、自力で極めるのは難しいっ！（単にボクの反射神経が無いだけと言う説もあるけど。）

映画では「さらば宇宙戦艦ヤマト」の後に「ヤマトよ永遠に」、「宇宙戦艦ヤマト完結編」と、次々と復活してファンの間で議論を呼んだが、ゲームの「ヤマト」も、いくら撃破されても甦るぜ！ そう、君のお金が続く限り…。

（赤斑砂希）

タイムギャル

「見せる」LVDゲームから、「魅せる」LVDゲームへと、見事な転身（へ?）を見せたゲームがこのタイムギャル。

ゲーム自体の進化に限界があるなら、アニメーションを楽しく。これ当然だよね。

ま、このタイムギャルに関しては、別の記事の所にいろいろと書いているので、そちらの方を見て下さい。

（螢）



レイカちゃん、かわいい。

レース・スポーツ・レーザーゲーム PART 8

ピット&ラン＝スリップゾーンが超難しい

ゲームは見かけによらないものだとよく言われるけど、このPit&Runにはそれがいえるんじゃないだろうか。

一見すると、小さいキャラクターで地味な画面だけど、マイカーを操作して他の車を追いぬいていくあの快感はなかなかのものだった。

面が進むと、いろいろな障害物やスリップゾーンが出現したり、雷が鳴ったりなど、あきさせないゲーム展開で、特にスリップゾーンが難しかった。うまくコーナーを曲ったつもりでも、スーッと滑り、他の車や障害物に当たってしまったりする。

おっと、クラッシュシーンも変わっていて、車が爆発したりするのでなく、ドライバーが飛び出てくるのだ。しかし、それにもめげずまた車に乗りこんでゆくドライバーのタフな姿をみて、私は感動を覚えずにはいられなかったものだ。

（鈴木）

▼あぶない！　コースに雷がなりひびいているぞ。



レーザーグランプリ＝実写の迫力、スピード感はバツグン！

タイトー初のレーザーディスクゲーム〝なにしろ前評判がものすごく高かったので、タイトーさんも気合いを入れて作ったようだ。



なにしろ、その制作課程がすごい。冨士スピードウェイでの本格ロケ、タイトー塗りのF1マシンの導入、F1アナで有名なケン田島の採用、プロレーサー・池沢徹の実際のレーシングプログラム内蔵等々、いたれりつくせりの内容である。ゲーム内容も、今までになかった超豪華メニュー!!

1　ゼロヨンダッシュ

400mの直線コースをいかに速く走るか、ギヤはニュートラル（今までになかった趣向）にしておき、GO！になったらローへ、そのあとすぐにハイへ、これを守れば一番速く走れる。タイムによって、次のグランプリレースのポジションが決まる。

2　グランプリレース

フジスピードウェイでのレース、実写のその迫力はすばらしいの一言に付きる。これを4周すると…。

3　スパークレース

前のレースがさらにパワーアップ。何とコースがコンピューターデジタイザ画面（専門用語だぜ）に変化、そのうえ最高時速が300キロから400キロUP！　そのスピード感は鬼!!

さらに、このコースをクリアすると…。

4　ファンタスティッククレース

タイム関係なし。とにかくコンピューターグラフィックスの粋を集めた、そのコースを充分に味わってもらいたい。このコースを走り切ると、げーむおーばー。

（アイキャー）

スーパーデッドヒート＝4人集まったらこれだ

タイトーのいわゆる〝楽しめるゲーム〟路線が最近開花したのがこのゲームだろう。

多人数同時プレイのレースゲームはかなり昔からあったが、このゲームはそれにパワーアップや多彩な地形、美しいグラフィックといった新しい要素を加え、より面白くなっている。もちろん多人数同時プレイの独特な〝わいわいがやがや〟という雰囲気も失われていない。

なにぶん、筐体が巨大なうえ、値段も高かったので置いてある店は少なかったが、4人集まったら麻雀！　などと言わずに、みんなでスーパーデッドヒートでもやってみてはいかが？

（螢）



4人集まったらこれだ！

スーパースピードレースJr.＝お子様向き

ドライブゲームのお子様らんち版。なにしろキョウ体が子供の体型に合わせてあるので、ゲーメスト編集部内では、僕ぐらいしかコクピットにはいれない。

スタートする前、4つのレベルのうち1つを選択（イージー、ミディアム、ハード、ベリーハードの4つ）、レベルが上なほど走る距離も長くなり、敵の車の動きも複雑になる。文章の上ではむずかしそうに聞こえると思うが、やってみると意外と簡単だよ。

途中で、画面上部に交通標識が出るが、この時はアクセルをはなして停止しよう。ボーナス1万点。もし無視して、そのままつっこむと、婦人警官のお姉さんが画面いっぱいに出て来て「ぴぴーっ」と笛をふかれて、「止まりなさーい」とおこられるぞ。

タイム内にチェックポイントを通過すると、次のステージへ。ゴールインすると各レベルゲームオーバー。ちなみにハードを全部走ると、だいたい50万くらいだ。デパートや遊園地とかで見かけたらプレイしてみてくれ。せいぜいハードレベルぐらいでね。本当に簡単だから…。

（アイキャー）

▼気軽に楽しめるよ。



タイトー特集 ニューゲーム

ザ・運動会＝アブナイ、隠しコマンドがあった

このゲームは、みなさんもよく御存知のとおりのアクションボタンとジャンプボタンをひたすらケイレンして、それぞれの種目をクリアしていくというスポーツゲーム。競技は玉入れ、2人3脚、リングベル、障害物競走、ソフトボール投げ、120mリレー、綱引きの7種目だ。

玉入れ。ジャンプボタンで角度を維持しながら、アクションボタンでかごに玉を入れる。ちゃっくんが隠れキャラで出てきたね。

次の2人3脚は7種目中の僕の一番のお気にいり。左右のアクションボタンを同時に素速くたたく。タイミングがずれるところぶ。当時、この操作の斬新さに僕は感動したものだ。

リングベル。パワーメーターのタイミングを読んで、リングベルをもちあげる。コツをつかまないと難しい。

障害物競走。とび箱、平均台、みずたまりなどの障害物をこえ、パン（ケーキ）を食うという、なんとも日本人慣れした競技。

ソフトボール投げ。どうして運動会でこんなことをするんでしょうね。

120mリレー。バトンタッチという要素が斬新な短距離走。落としたらモチロン失格。

最後はつな引き。とにかくボタンをたたいて、パワーで戦え！相手も女の子だからって、バカにできないぞ。

ころぶのがかわいいとか、泣くのがかわいいとかいっていたゲーム。BGMがとっても運動会していた。

女の子キャラゲーム万才！

（平野）



ギャルと一緒にスポーツ気分。


そーれっ！ あっゴメン。

女子バレー

簡単に内容を説明すれば、得点の方法などのルールは実際のバレーボールのルールとほとんど同じ。ただ、5・10・15点で、それぞれ先に先取しないと負けとなり、ゲームオーバーとなってしまうのだ。

バレーボールをテーマにしてゲームにしてしまうことはたいへんよかったのだが（ブロックや時間差攻撃ができるのは、なかなかよかった）、初心者にはわけのわからぬうちにゲームオーバーになってしまうので、そこのところがいまいち受けなかった原因じゃなかったかな。（ジャングルキングの帝王一徹さんでも、10回プレイして200点で終わってしまうのだ。）

それに、スピードがちょっとのろすぎたんじゃないかな？

あと、ハイスコアのネーム入れの時の初期設定で、「TOKOYA」や「NIKUYA」というのがよくわからなかったね。（デモ画面ではハイスコア表示がでなかったのだ。）

また、デモ画面でのバレーボールがぴょんぴょんはねているのも意味がよくわからなかったね。

（悠理）

忍者ハヤテ＝三首竜との対決シーンは圧巻

どっかーん!! 忍者ハヤテ参上。忍者ハヤテに襲いかかる侍やモンスター達。悪魔の城へ、忍者ハヤテの闘いが今始まる…。

おなじみの忍者ハヤテのデモンストレーションだ！

前作の「レーザーグランプリ」より脱皮した、初のアニメーション・レーザービデオディスクゲーム。プレイヤーは、アニメ上のハヤテの動きに合わせて、タイミングよくレバー又はボタンを操作し、シーンを進める。誤まった操作をすると、「ぶぅ―――」のブザーと共に、ハヤテが1ミスとなる。

多種類のシーンがあり、天井裏でのロボット兵との対決、大工場内での追撃戦などなど。

最終シーンは悪魔の城！ とらわれの姫を助けるのだが、強敵のロボットボスが行く手を拒む。しかしヤツの正体は…。

何と三首竜（キングギドラではないのだ）なのだ。まさに対決シーンは圧巻そのもの、思わず何をしたらいいか、わからなくなるぐらいすごい!! 見事に奴の額に剣をぶしゅ、と刺すと〝ずって、ずって、ずって…〟のテーマ音楽とともに悪魔の城がくずれ落ちていき、1レベルクリア。

ハヤテは姫を無事助けだし、キッスをもらって、うふふ、あとは同じシーンがまた続くのよよーん。

今までの、おかたいタイトーのイメージから脱した、なかなかよいゲームだった。

（アイキャー）


ハヤテ危し!! 君の反射神経が問われるぞ。

バーディキング1&2 ついでにビックイベントゴルフ





右がバーディキング、下がビッグイベントゴルフ

タイトーのゴルフゲームは、昔からトラックボールを転がすと決っている。バーディキングはトップビュウで、ビッグイベントゴルフは3D画像だ。

バーディキングの遊びかたは簡単。ボールを回してホールめがけて飛ばすだけ。グリーンに乗ると画面は拡大。芝目を読んでナイスパットだ。1よりは2の方が楽しく、からすが球をくわえて逃げるという、とんでもないフィチャーも入っていたりする。

対し、ビッグイベントゴルフも、同じくトラックボールを回してプレイする。が、3D画像とアニメーションが美しくリアルで、実戦感覚が大いに増大している。またコースも、こちらの方が難しいゾ。

裏話…実は、バーディキングには幻の第3弾があったのだ。輸出用だけで、国内販売をしなかったのが残念。

（伊渋見）



プレイの前にこれだけはよーく覚えておこう

キャラクター紹介





〈攻撃〉

攻撃系統	武器名称	攻撃方法	攻撃力	岩破壊力
素手	足蹴り	足でけっぽる。非常に危い攻撃、早く武器を取ろう。	1	——
ハンマー系	こん棒	丸い棒でひっぱたく。岩は、ものによっては2回叩く必要有。	2	★
	はんまー	こん棒の強化されたもの、岩も全て一撃で破壊する。	3	★★
	鉄球棒	水平に4ブロックのびて、その間を破壊する。	5	★★★
ソード系	青剣ブルーソード	接近戦用兵器。しかし岩が壊せず攻撃力ももの足りない。	4	——
	黄剣イエローソード	強化剣。こん棒程度の岩破壊力も持つ。	8	★
	赤剣レッドソード	イエローソードにビーム発射能力を付けたもの。中距離戦も可能。	8(+8)	★★
	炎の剣フレームソード	剣が炎の束となって広範囲を破壊する。武器中で最も強力。	12	★★★★
弓矢系	弓	矢が射てる。遠距離攻撃ができるが、岩は壊せない。	4	——
	連射矢	矢を続けて射てる。最も弾数を出せる武器。意外と使える。	5	——
	炎の矢	一直線上の敵を射ちぬける。また岩は1つづつしか壊せない。	6	★★
魔術系	杖	魔法を放ち敵を倒す。連射可能で障害物(岩)はすり抜けてしまう。	5	——
	巻き物を取ると	連射はできないが、一直線上の敵と岩を全て破壊する。	7	★★★
	魔術書を取ると	魔法が一定距離で爆裂し8方向に広がって攻撃。かなりの迫力。	7(×8)	★★★★

BINGO IN 〝ビンゴ〟って何？

今号からスタートしたビンゴのコーナー、第1回目は〝ビンゴ〟って何？ です。ビンゴといっても、正確に理解している方は少ないかも？ なかには言葉くらいでは知っていて、外人とかがパーティでよくやっているあれだろ！ と思う人もいるかも知れませんが、あれはパーティビンゴで、ここでいうビンゴのことではありません。

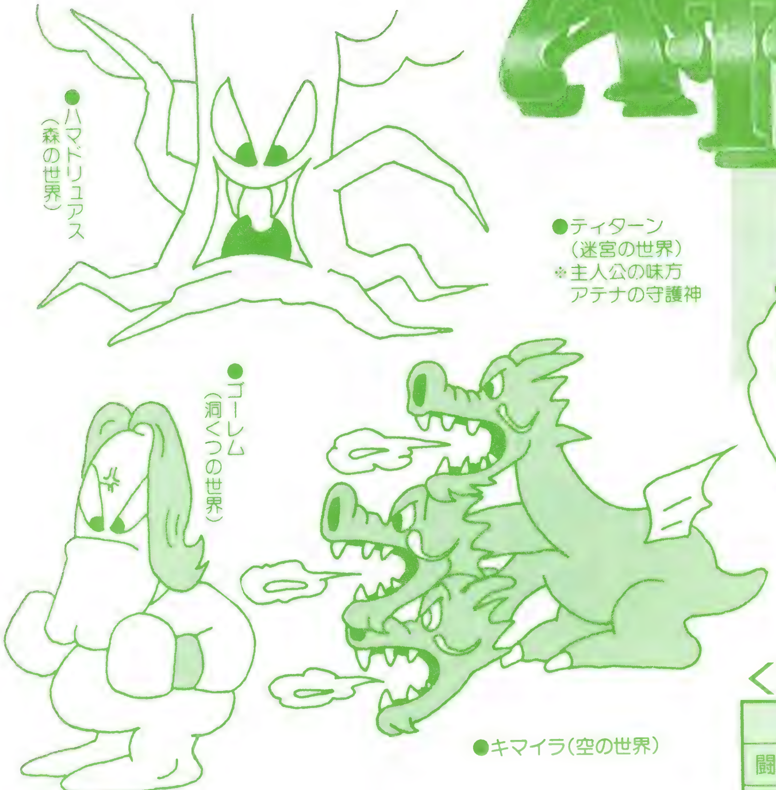
ここでいうビンゴとは、ある特定のゲームセンターのメダルコーナーに置かれているメダルマシンのことです。



写真をみてください。一見ピンボールの台の写真のように見えますが、よく見ると、ボールを打ち出すところはあっても、フリッパーを動かすボタンがありません。また写真ではちょっとわかりにくいですが、ガラスの下は25個の穴があいているだけで、それぞれ1〜25までのナンバーがふってあります。この穴にボールを入れるようになっています。パネルにはいろいろな文字のわくがあり、そこにランプがつくようになっています。これがビンゴです。

このビンゴゲーム、今のテレビゲームの時代にはちょっと古くさい感じがするかも知れ

アテナ データ表と



●ハマドリュアス（森の世界）

●ゴーレム（洞くつの世界）

●キマイラ（空の世界）

●ティターン（迷宮の世界）
※主人公の味方
アテナの守護神





●ネプチューン（海の世界）

＜アイテム＞

名称	効能
闘士の指輪（ブルー）	武器を１段階強化する。
智恵の冠（レッド）	防具を１段階強化する。
水晶玉	何か隠れている岩を？にする。
生命の壺	毒を喰らったときに解毒する。
シバの鏡	防具類の破壊を防ぐ。（但し3回迄）
ペガサスのはね	ジャンプボタンを用いて空が飛べる。
青い砂時計	制限時間を1分間遅らせる。
Kの石盤	武器以外の装備をやられてもキープする。
貝のネックレス	水中で人魚化して移動力を高めるようにする。

★この他にも導きのランプ、守護の竪琴、パンドラの箱、アテナ人形、等があるぞ。（探すっきゃない）

＜防具＞

種類	名称	破壊される敵の攻撃レベル（防げない敵の攻撃レベル）	防具レベル
盾	鉄の盾	レベル ４ 以上	2
	青銅の盾	〃 8 〃	3
	獅子の盾	〃 12 〃	4
兜	鉄の兜	〃 4 〃	2
	青銅の兜	〃 8 〃	3
	竜の兜	〃 12 〃	4
鎧	鉄の鎧	〃 4 〃	2
	青銅の鎧	〃 8 〃	3
	勇者の鎧	〃 2 〃	4

★ＨＩＴに表示されるのは装備している防具の防具レベルの合計値です。

（伊渋見）



▲1983年アメリカから直輸入したマシーン（新宿ビンゴ・イン・ミラノで撮影）

ませんが、それもそのはず、このビンゴが初めて世に登場したのが1952〜3年のアメリカ。

最初はギャンブルマシーンとしてカジノに置かれていた。そして1950年代後半には大人気となり全盛期をむかえた。しかし、全盛期を過ぎると、まったく見向きもされなくなって、今ではアメリカにはほとんどないという現状である。

ということなのですが、このことについて㈱シグマの熊谷さんはこう語っています。

「ゲーム性がその頃、50年代後半の良きアメリカの時代にあっていたんですよ。ところがスピード第一の時代になって、ビンゴのスピードが合わなくなった。ビンゴのスピード感は刺激的とはいえないでしょ。だから良き時代が終わると同時に、アメリカではビンゴがすたれていったんですね」

しかし、シグマの社長はビンゴのゲーム性に注目、このビンゴを1970年に日本に輸入した。そして日本で初めてのビンゴの専門店がオープンしたのである。（つづく）

（次号は日本でのビンゴについてご紹介します。）

（大林）

ゲーメスト常識用語集

キミも今日から ゲーム博士

はい、大変長らくお待たせ致しました。ゲーメスト名物、常識用語集のお時間がやってまいりました。

このコーナーもけっこう予想外の人気があり、アンケート調査の結果によりますと、なっなーんと、ベスト5入りをしているそーです。

そこで、このコーナーをもっとパワフルな物にするために、読者の皆さんからもゲーム用語待っていまーす。

セレクト

自分で、好きな面とかを選択できることをいう。

ドルアーガの塔、パックランドなどもセレクトできるゲームとしては有名である。

ただ、正当なハイスコアを争う場合は、ちゃんと1面から始めよう。セレクトを使うのは研究したい時だけにしょうね。…ね！

ソフト

普通はやわらかい、おだやかな等の意味だが、ファミコンゲームなどの代名詞としても多く用いられている。

「また、●●メーカーから新しいソフトが出るんだってよ！」

タイムアップ

たいていのゲームに付き物なのが、このタイム。

みんな、タイムを気にしながらも面クリアに専念する訳だが、結局タイムアップ（時間切れ）というパターンがよくあるのは、君だって知ってるよネ。

デモ

デモって言ったって、「給料上げろー！」と、デモ行進する訳ではない。

誰もゲームプレイしない時に、そのゲームの宣伝をかねて、自動的に、プレイしている時のような映像が流れていることをいう。

このデモの中にも、隠しフィーチャーがあるゲームもある。

トラックボール

ビデオゲームの操作系統にはレバー、ボタンなどが使われるのが一般的であるが、ゲームによっては、このトラックボールを用いているのもある。



トラックボールは、半円球型の表面をコンパネ上に配備されたあらゆる方向にも動くことが可能な、いわば万能操作機である。

これを使用しているゲームでは、ミサイルコマンド、マーブルマッドネスなどが有名である。

ティルト（TILT）

ゲームの台を極端に過激にゆらしたり、たたいたりすると「TILT」と文字が出て、自動的にゲームオーバーになってしまう。

ピンボールにTILTは付き物だが、ビデオゲームには付いているのと、付いていないのがある。

比較的タイトー製に多い。



7650点

普通、我々はこの点を、なむこてんと読む。

そもそも、この点が有名になったのは、パックランドの黄色い看板以来で、発売元のナムコが意図的に、こういうスコアを設定したのであろう。

ゲームによっては、まだ誰もプレイしていない時のハイスコアが7650点になっていることもある。

ニューバージョン

新しい設定のこと。具体的に言うと、例えば本の発行などでは2版・3版と発行を重ねる際に、初版（最初の発行）の時にあったミスとか、ちょっと不都合なところを直して発行するが、それと同じようなものだ。

最初に発売した基板に改良・手を加えるなどして、新たにゲームセンターなどに出すことなんだ。

「今度、○△ゲームセンターにニューバージョンのゲーム入ったんだって!」などの使い方をする。

ノーデスモード

ゲームの機械を、ちょちょっといじって、無敵状態にする。

もちろん、平常ではすることはできない。

主に、ゲーム雑誌など、撮影の時に活躍をする設定だ。

ノーミス

全然死んでいないこと。

ノーミスクリアなんて言うと、全然死なないで、その面、ないし全面をクリアしたことになる。

決して、女ではありませんと言う意味ではない。(しょーもねー)

Challenge!

風見螢のイシター攻略

ザ・リターン・オブ・イシター



あのナムコの名作『ドルアーガの塔』の続編『ザ・リターン・オブ・イシター』が満を持してゲームセンターに出現した。君はすでにプレイしただろうか。苦戦中の君に、またこれからプレイしようとしている君に送る、イシターの徹底解析！

さあって、ナムコの『ザ・リターン・オブ・イシター』の特集ですが、もう皆さんはプレイ方法なんかは知ってると思うので、それは略させてもらい、早速説明に入ります。



まずはネーム入れ。まちがえないように。

使いこなせるか？64の呪文

昔から「敵を知り己を知れば百戦して危うからず」といいます。では、その「己」の方、つまり、カイの呪文を解説してゆきます。

ATTACK（攻撃）

①FIRE BALL
火の球を出します。バンパイア、スライムに有効。この呪文はマジックポイント（呪文がいくら使えるかを表わす数値で、各ゲーム開始時に、それまでの経験によって一定量決められていて、呪文を使うごとに消費する）を消費しません。対個体。

②FLYING DISK
円盤を投げて攻撃します。FIRE BALLの8倍ほどのパワーを持ち、加えてバットも攻撃できます。対個体。

③LIGHTNING BOLT
稲妻で攻撃します。前記の2つよりさらに強力で、加えてブルーナイトをも倒せます。対個体。

④FIRE ELEMENT
炎で攻撃します。敵を炎に巻き込んだり、直撃させたりしますが、直撃させた場合、炎は発生しません。単独のスネークなどに有効。対地点又は個体。

⑤PRESS
画面上の敵に圧殺攻撃をします。バンパイア、バット、スネーク、ダーク以外のスライム、ブルーナイト、メイジを一撃倒せます。中盤での主要攻撃です。対画面。

⑥SPARK
電撃をします。LIGHTNING BOLTの強力版ですが、ミラー以下のナイト、グリーンローパー、ウーズを倒せます。対個体。

⑦ICE BREATH
氷の吐息で攻撃します。威力的にはSPARKの強力版ですが、うまく使えば、複数の敵を一撃で倒せます。対前方。

⑧HEAT BODY
ギルを一定時間灼熱化させて、アーチンとウィスプ以外の敵を体当たりで一撃のもとに倒せるようにします。後半での主要攻撃で、総合的に見て最も優れた攻撃です。なお、ギルの体力を20消費します。但し、体を灼熱化させるのですから、ギルにも悪影響が…。対ギル。

⑨FIRE EXPLOSION
一見FIRE ELEMENTの強力版ですが、倒せる敵の種類がやたらと多くなっています。ノーマルローパーに有効。対地点。

⑩THUNDER BOLT
画面上の敵を雷撃します。スーパー級のローパーとハイパー以上のナイト、アーチン、ウィスプを除く全ての敵を一撃で倒します。対画面。

⑪KILLER CLOUD
雲を発生させ、それをナイトに取りつかせて倒すことができます。倒した後は発射した方向へと再び飛んでゆくので、上手く使えば複数のナイトを倒せます。但し、充分な間合いを必要とし、敵に防がれたり、他のナイトと接触して消えてしまうことがあります。また、レッドナイト族には効きません。対個体（特殊）。

⑫DEATH SPELL
死の呪文で攻撃します。レッドナイト族以外の全ての敵に有効です。対前方。

⑬BIG BURN
画面上の敵を大爆発によって攻撃します。ブルーウィスプ、ブルースーパー、ブラウンリザード以上のナイト以外全てに効きます。対画面。

PROTECT（防御）

⑭SHIELD
ギルが敵と交戦する時、ギルの受けるダメージを少なくするものです。対一面。

⑮PROTECTION
カイの防御の呪文で、周囲にサイコプロテクターを張って、敵の攻撃を受けないようにします。複数回使うことによって強化され、色が変わり、最高で白になります。弱い敵ならこれで体当たりで倒せます。対一面あるいは効力切れ。

⑯NEUTRALIZE SPELL I
ギルが特定の毒性のある呪文を受けた時、その毒性を消してくれるもので、あらかじめかけておく（呪文を受ける前に）必要があります。対一面

⑰REFLECT
SPELL Ⅰ
ギルが真後ろ以外からの呪文を全て反射できるようになります。但し、ハイパー級のマジシャンの呪文はだめです。対一面。

⑱SHIELD
RED LINE
SHIELDの強力版です。対一面。

⑲PROTECTION
LARGE
PROTECTIONの強力版です。対一面あるいは効力切れ。

⑳NEUTRALIZE
SPELL Ⅱ
同Ⅰの強力版で、Ⅰよりも多くの種の呪文に対応。対一面。

㉑REFLECT
SPELL Ⅱ
同Ⅰの強力版ですが、ハイパーウイザードに関しては注意が必要です。対一面。

㉒SHIELD
BLUE LINE
SHIELDの最も強力なものです。対一面。

㉓SWORD BARRIER
特にナイトに対して強力なプロテクションです。対一面あるいは効力切れ。

㉔HIGH SPEED
呪文に対する防御です。対一面。

ASSIST(補佐)

㉕SLEEP
スライムとウーズの移動を止める呪文です。対一面。

㉖ROCK HOLD Ⅰ
下等なモンスターを一定時間石にしてしまう呪文です。対画面。

㉗SILENCE
メイジの呪文を封じます。対一面。

㉘SMOKE SCREEN
ナイトに対して煙幕を発射し、追跡不能にします。但しレッドナイト族には効きません。対個体。

㉙ROCK HOLD Ⅱ
同Ⅰの強力版で、多くのモンスターに対応しています。対画面。

㉚PANIC
全ての敵が一定時間恐慌を起こして追跡不能になります。対全モンスター。

㉛ROCK TO MUD
ROCK HOLDで固めた敵を破壊します。対一面。

㉜WIZARD LOCK
マジシャンの呪文攻撃を封じます。対一面。

LIGHT(透視)

㉝IDENTIFY
MONSTER Ⅰ
接触した敵の名前がわかります。但し、基本的に『ドルアーガの塔』で戦ったことのある敵しかわかりません。対一面。

㉞IDENTIFY DOOR
ドアの標識に色をつけます。対一面。


(写真A)あらっ、なんであんな所にドアが？ と思ったら…


(写真B)ご覧の通り、トラップドアでした。

㉟DETECT
MONSTER
壁を透視できるようになります。小さな敵や鍵を発見するのに便利。対一面。

㊱DETECT KEY
鍵に色をつけます。ニセモノはつきません。対一面。

㊲DETECT MAGIC
ギルに呪文がかけられた場合、その症状を表示します。対一面。

㊳FIND
TRAP DOOR
ニセモノの扉を識別します。対一面。（写真A、B）

㊴IDENTIFY
MONSTER Ⅱ
同Ⅰの強力版で、全てのモンスターに対応しています。対一面。

㊵FIND SECRET
PASSAGE
一見床に見えて、実は隠し通路という場所を見えるようにします。対一面。（写真C、D）


(写真C)


(写真D)

㊶DETECT
MAGIC LADDER
一見壁に見えて、実は抜け道という場所を見るようにします。

MEDICAL(薬品)

㊷HEAL Ⅰ
ギルの体力をほんの少し（1ケタ）回復させます。対瞬間。

㊸CURE Ⅰ
残りタイムを2秒だけ増やす。対瞬間。

㊹ANTIDOTE
呪文を解毒するが、一回では解けないことが多く、また解けないものもある。対瞬間。

㊺HEAL Ⅱ
同Ⅰの強力版で50前後回復する。対瞬間。

㊻CURE Ⅱ
同Ⅰの強力版。20増やす。対瞬間。

㊼FIRST AID
文字通り救急。ま、単独じゃしょーもない…。対瞬間。

㊽HEAL Ⅲ
300前後回復する。対瞬間。

㊾CURE Ⅲ
60増やす。対瞬間。

㊿SUPER
ANTIDOTE
一発で全てを解毒します。対瞬間。

51 HEAL Ⅳ
ギルの体力が全て回復します。対瞬間。

52 CURE Ⅳ
タイムが全て（120）もどります。

53 RECOVER
1つでSUPER ANTIDOTE、HEAL Ⅳ、CURE Ⅳの効力があります。

SPECIAL(特殊)

54 BLUE CRYSTAL ROD
宝物を取ったりする時に使います。マジックポイントを消費しません。対瞬間。

55 CALL GIL
画面外にいるギルをカイの右隣へと転送します。マジックポイントを消費しません。対瞬間。

56 SEE STATUS
そのフロアでの残り時間（ウイスプが出るまでの時間）を表示します。永続。

57 DISPEL MAGIC
ギルがある種の呪文に当たるとSHIELDの呪文が封じられてしまうので、これを解くために使います。対瞬間。

58 WRITE MARK
床に目印をつけます。一面で4つまでです。対一面。

59 EXTRASENSORY
HEARING
BGMを消して効果音のみを聞こえるようにします。鍵を取ったり、マジシャンを倒したりを確認したい時有効です。対一面。

60 DUO DIMENSION
複雑な地形で、道に迷ったりした場合、この呪文で入口まで戻ることができます。但しモンスターも再出現するので注意。実はクリアを簡単にする秘密が。対瞬間。

61 UNSEEN
SERVANT
一定時間、敵がカイから逃げるようになります。対瞬間。

62 METAMOLPHOSE
カイが石になり、通常の敵の攻撃を受けなくなります。呪文を落ちついて選びたい時に有効です。ブルークリスタルロッドで解けます。永続。

63 TIME STOP
敵の動きを一定時間停止します。対瞬間。

64 REINCARNATION
ピンチにおちいった時、救ってくれる…と言えばわかるハズ。対

瞬間。

あなどるな！敵は多種多様

では次に敵キャラクターの紹介です。

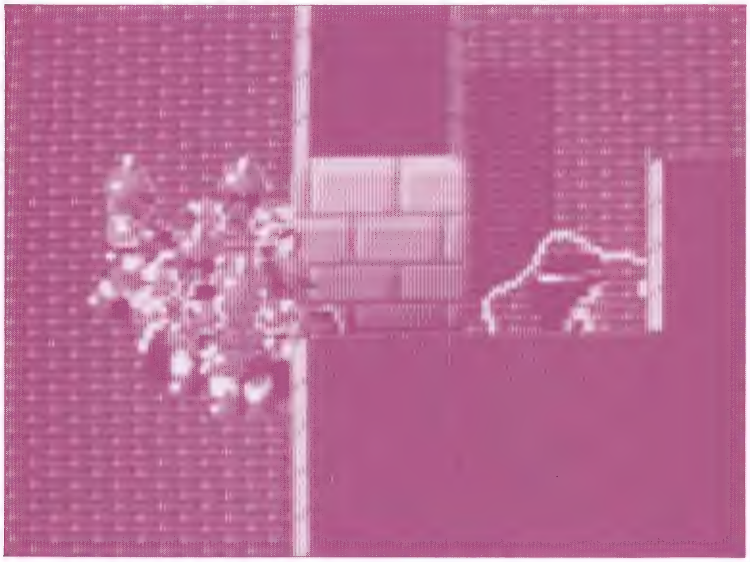
☆バンパイア
色の違う4種がいて、いずれものそのそ歩いているのですが、FIRE BALLで充分退治できます。ただ、グリーンとブラックはFLYING DISKの方がいいかも。また、大勢いるときはPRESSもいい。

☆スライム
色の違う8種がいます。スライムのいる面では先ずSLEEPをかけましょう。なぜならギルの攻撃（HEAT BODYを含む）やICE BREATHは移動中は効かないからです。また、ダークグリーンとダークイエローはPRESSが効かないことも覚えておいて下さい。

☆バット
4種いて、いずれもFLYING DISKで倒せますが、耐久力の高いもの（ブラックなど）はPRESSで倒した方が楽でしょう（ギルは移動中闘えないため）。



◀物語はここから再び…。



出たっ、最強のナイト「アキンドナイト」だっ！

☆スネーク
これも4種いますが、FIRE ELEMENTかPRESSで倒すべきでしょう。

☆ウーズ
一見、水たまりのような、スライムの切れ端のようですが、攻撃力は強いので要注意。普段はPROTECTION LARGEとSLEEPを使って避けて通りましょう。但し、鍵をこいつが隠していることもあります。

☆マジシャン
他のモンスターとは異り、ギルに対して攻撃をしかけてきます。毒性のある呪文は3種、足が遅くなる、体力が1秒に1ずつ減る、SHIELD封じですが（混合もある）、一番恐いのはギルの体力が250減らされるものです。ですので、マジシャンはカイがPROTECTION LARGEで体当たりして倒してしまうのがいいでしょう。

☆ナイト
一見同じようでも強さの全く違うものがいるので要注意。特にブルーナイトとブルーキャプテン（赤い所が緑になっている）、レッドナイトとブルーシールド（盾が青い）は間違えやすいので気をつけて下さい。

また「敵ながら高潔な騎士」レッドナイト族（赤いアーマーに緑の盾の「レッドナイト」、赤いアーマーに青い盾の「ブルーシールド」、青いアーマーに赤い盾の「アキンドナイト」：プログラマーの内藤さんのことだネ）には、ほとんどの攻撃呪文が使えないので注意して下さい。唯一有効なのはHEAT BODYですが、これもあるフロアでは封じられています。

☆ローパー
通常、最も驚威となるのがこのローパーです。恐るべき理由の一つは正確にカイを追ってくること。もう一つは、ギルによって足止めができないことです。弱いものならカイでも倒せますが、普段はもっぱらPROTECTION LARGEで逃げるべきでしょう。どーしても突破したいときは、HEAT BODY！

☆アーチン
「いがぐり小僧」ことアーチンは行動パターンこそローパーと同じですが、DEATH SPELLとBIG BURNでしか倒すことはできず、また、ギルもカイ（PROTECTIONがあっても）も触れるだけでアウトという強敵です。特に必要のない時はPANICやUNSEEN SERVANTを使ってやりすごしましょう。

☆ウィル・オー・ザ・ウィスプ
通常時間切れになると出現する火の玉ですが、初めからいる面もあります。赤はBIG BURNでも消すことができますが、青はDEATH SPELL以外は無効。とにかく時間切れにしないことが先決でしょう。

気づいた時に役に立つ、ちょいテク集

☆トリックを看破せよ！
このゲームでは色々な型でトリックが使われています。その一つに鍵が隠されているということがあります。隠される対象はいろいろあって、それが壁の影であったり、モンスターの下だったりするわけです。また、鍵が隠されているのではなく、道自体が隠されていることもあります。

もう一つの代表的トリックは、全く同じ型をした部屋が複数あって、プレイヤーにあたかも同じ部屋を行ったり来たりしているのではと感じさせるものです。各面のマップの広さは、32×16（最低の道幅を1として）マスなので、あまり狭い部屋だったらおかしいと思いましょう。

☆小型モンスターをあなどるな！
人間には潜在的に「小さなものは弱い」と思う傾向がありますが、このゲームに関してだけはそういった考えは捨てなければなりません。特にバット、ウーズ、アーチンには要注意。小さな体を利して、知らぬ間にカイに近寄っていることもあります。道の狭い面では、見落とさないようにDETECT MONSTERをかけておきましょう。

☆呪文はムダにせぬように！
カイが充分に成長しきるまでは、呪文のムダ使いはやめましょう。これは、そのプレイを苦しくするばかりでなく、長い目で見た場合の成長を遅らせます。

☆経験をかせぐには？
理想的なキャラクターの成長をさせるなら、まず最初のうちはカイがバンパイア、スライム等を倒して経験をつみ、ある程度まで成長したら31番目の部屋（とじ込みのルームリスト参照）TRAINING YARDでギルの体力が100になる宝を取り、次に64番目のQUOX'S LABYRINTHで400になる宝を取る。ここまでが第一段階。

次に、カイがPROTECTION LARGEを5〜6回使える位になったら78番目のBOULDER PASSAGEを越えます。ここはアーチンがいますが、あるパターンを使えば簡単にまくことができます。そこを越えたら90番目のREMAINSでレッド

ナイトやブルーシールドを倒して稼ぎます（SHIELDを忘れないように…）。そこでカイもギルもある程度まで成長したらさらに102番目のJAILER CHAMBERで…というふうにして経験をつむのがいいでしょう。とにかく、ギルがナイトを倒せばカイの経験値も上がるということと、弱いうちは弱い敵、強くなったら強い敵を倒していく（RPGの鉄則?）ということを念頭において頑張って下さい。

☆マジシャン対処法?

ギルがナイトと闘っている時に出てくるマジシャンはなかなかうっとうしいものですが、特にハイパーウイザードは危険です。これはカイのPROTECTION LARGEで倒しましょう。しかし、その他のマジシャンは比較的簡単に防ぐ方法があります。REFLECT SPELL IIをかけます。しかし、これでは真後ろからの呪文を防げません。そこで、ギルが常に斜めを向くようにしておけば、全ての呪文を防げるのです。（マジシャンは斜めから攻撃してはこないので）ナイトと闘う時はギルが斜めを向いたままナイトにひっかかるよう（注：ナイトと闘う時はこれに限らず、レバーをいずれかの方向に入れているように!）にすればOKというわけです。

☆退化に気をつけろ!

カイもギルも成長するばかりではありません。場合によっては退化してしまうこともあります。カイはDEATH SPELLやBIG BURNなど、ギルはHEAT BODYや呪文などでそれぞれ退化することがあるので注意。

行った面数のパスワードはカイのパスワードの中にあるので、先の面へ進もうとする時は退化させるような呪文の使用はひかえましょう。

マジ10倍得する特別付録44〜46ページを活用せよ

では44〜46ページの特別付録の使い方について説明しましょう。44〜45ページのルームリストは7月10日現在のものなので、多少間違いや書き足らない所があるかも知れませんが、その辺は各自で訂正して下さい。

見方は各自で考えてほしいので敢えて書きませんが、一つだけ、「PASS」の説明をしておきます（かなりジャドーですが…）。

ルームのパスワードはカイの名前に対応していて、最低で1つ、最高でも特定の8つの部屋のパスワードが分かれば全ての部屋のパスワードを知ることができます。つまり「PASS」の所に書かれている同じ文字の所には必ず同じパスワードが入るのです。ですから、これを使えば、それまでに最も進んだ部屋までならどこへでも直接コンティニュープレイで行くことができるようになるのです（あー、JADOだ…）。但し、いきなりローパーにやられても知らないよーだ!

46ページにあるのはカイとギルの成長表です。カイの所にはパスワードと呪文の種類別の数、ギルの所にはパスワードと体力値を書きます。こうしておけば成長の度合いが一目で分かりますし、もしも退化してしまった場合も、常にベストなパスワードで再開することができます。直接書き込んじゃってもいいけど、コピーして使った方がカシコいですね。

また、ルームリストの所だけ1枚、本から外して持って歩くのもグーだよ（そのために本のまん中にしたんだよー!うーん、なんて親切なの…うるうる）。

クリアだけでは終わらない

このゲーム、クリアだけでは終わらないゲームなのだ。クリアしてからもキャラクターは成長するし、謎を解く楽しみもあるのです。特にキャラクターの成長する様子はまるで「着せかえ人形の様な」楽しさ（なんちゅー表現だ）があります。それにこれだけの情報があれば、今から始めてもあまりお金をかけなくても大丈夫。敬遠してた人もやってみて下さい。

それから、本誌84ページにはカラーのハイライトシーンがあるので、そちらもご覧下さい。

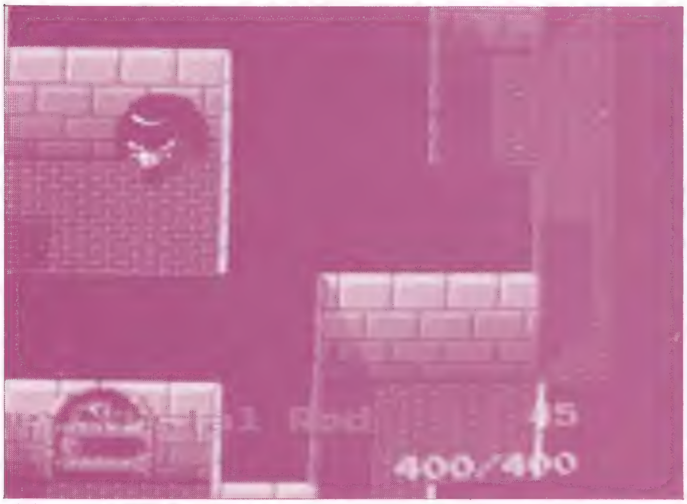
最後に一言。「カイの名前をKAIにしているのはJADOだー」というわけでKAIという名前はよしましょう（なぜって? フフフ…）。じゃ、またね。

（クリア全国5番乗り 螢）

♡当編集部ではこのゲームに関する情報をお待ちしております。



ギルの体力値に注目！ 853 999が…。



ゲゲッ！ 400 400に戻ってしまった。


あーん、カイちゃん背中がくすぐったい。

ENDING MESSAGE
エンディング メッセージ

CAST

VAMPIRE
Light Violet　Orange
Green　Black

SLIME
Green Slime　Black Slime
Red Slime　Blue Slime
Yellow Slime　Pink Slime
D.Green Slime　D.Yellow Slime

BAT
Light Violet　Orange
Blue(HAMERABI)　Black

SNAKE
Green　Blue
Orange　Black(Otanyah)

OOZE
Green Ooze　Black Ooze
Red Ooze　Blue Ooze
Yellow Ooze　Pink Ooze
D.Green Ooze　D.Yellow Ooze

MAGICIAN
Mage　Sorcerer
Druid　Wizard
Hyper Mage　Hyper Sorcerer
Hyper Druid　Hyper Wizard

ROPER
Green Roper　Red Roper
Blue Roper　Yellow Roper
AC Roper　Green Super
Red Super　Blue Super

KNIGHT
Blue Knight　Blue Captain
Black Knight　Blue Eye
Black Captain　Mirror Knight
Golden Mirror　Hyper Knight
Steel Hyper　Silver Hyper
Steel Hyper　Silver Hyper
Golden Hyper　Lizard Man
Pink Sword　Black Lizard
Green Lizard　Red Knight
Blue Shield　Akuma Knight

WILL 'O' WISP
Blue Wisp　Red Wisp

URCHIN
Land Urchin
and

YUK as KI
KEL as GIL

THIS GAME
DEDICATED TO OUR MASTER

THE LATE
Mr. SHOICHI "GOD" FUKATANI

THE RETURN OF ISHTAR

STAFF

GAME DESIGN
CHARACTER CODING
GAME STORY
MASANOBU "EVEZOO" END

GAME PROGRAM
THOMAS AKYND KNIGHT

MUSIC COMPOSER
SOUND EFFECT
ZUNKO ODANA

CHARACTER DESIGN
YOU-ICHIROU SHINOZAKI

P.C.B. DESIGN
HIROYUKI "FIREMAN" OHBOTSU

CUSTOM I.C. DESIGN
FYGAR MURATA
TALL OGAWA
SINGLE SHIGERU SATOH
LOGICAL MAKOCHAN INOUE

HARD WARE ENGINEER
SKELETON NINJA HORI
& HARD WARE ENGINEER TEAM

FM-sound PROGRAM
JUNICHI "MOUTH" MIZUTARI

PRODUCTION MANAGEMENT
KEIICHI SAHARA

MONSTER SETTING
HIDETO "DRUAGA" FUL

MAP CHECK
YAJ MAHAL from INDIA



富山県・IDA君

ζιν	33	GREEN COURT	29	35	30	[T]					
εκν	34	UNDEAD GRAVEYARD	32	37	[T]	[T]					
ηιν	35	KNIGHTS' CHAMBER	33	37							
θκξ	36	INVIOLATE AREA	31	37							
βιξ	37	JUNCTION	34	36	40	38	35	42	39	41	
ζλν	38	CHAPEL OF EVIL	37	43							
θμν	39	TEMPLE OF CHAOS	37	44	↔						
ηλν	40	SACRED CHAMBER	37	48							
αωξ	41	SHRINE OF EVIL	37	49							
βλξ	42	SPECTER CELL	37	50	[T]	[T]					
γμξ	43	CAVE OF GRAMARYE	38	47							
δκν	44	PRIEST'S QUARTER	39	45							
ειν	45	CHANTRY	44	46	↔						
ζκξ	46	HOLY OF HOLIES	22	45	↔		↔				
θιξ	47	INTRICATE PATH	43	52	[T]	[T]	[T]	[T]			
ηκξ	48	TRAP CEILING	40	55	54	[T]					
ακο	49	PRIVATE ALTER	41	(64)	[T]						
διο	50	GOBLIN'S LAIR	42	56	57	53	[T]	[T]	[T]		
γκο	51	PASSWAY	14	52							
ζιπ	52	CROSS POINT	47	78	59	51					
εκπ	53	FORGOTTEN ROOM	50								
ηιπ	54	TROPHY ROOM	48	60	[T]	[T]					
δλο	55	UPWARD PASSWAY	48	64							
εμο	56	THIEF'S HIDEOUT	50	64	↔						
ζλπ	57	TRAP DOOR ROOM	50	58							
θμπ	58	ALCHEMIST'S ROOM	57	79	63	[T]					
ηλπ	59	BOUDOIR	52	65	[T]	[T]					
αιο	60	MUSEUM	54	66	[T]	[T]	[T]	[T]			
βκο	61	LIBRARY	66	[64]	[T]	[T]					
γιο	62	MAZY QUARTER	63	[64]							
δκπ	63	DORMITORY	58	68	62						
ειπ	64	QUOX'S LABYRINTH	55	(62)	56	(61)	77	[49]	[T]	[T]	

97	COMMON CHAMBER	96	99	98	100	101	[T]	[T]		
98	VANGUARD ROOM	94	102	97						
99	COMMAND POST	97	103	[T]	[T]	↔				
100	GUARD ROOM	97	104	105						
101	HARNESS STORAGE	95	106	97	↔					
102	JAILER CHAMBER	98	107	109	108					
103	BARRACKS	99	108	[T]						
104	CHIEF'S QUARTER	100	115							
105	BLUE COURT	100	106	116						
106	HALL OF WARRIORS	101	117	105	⇄	⇄				
107	CRYPT	102								
108	BARREL VAULT	102	103							
109	TORTURE CHAMBER	102	110							
110	MAZE VESTIBULE	109	111	113	112	114	[T]			
111	FIRST CELL	△110	△112	△113	△114					
112	SECOND CELL	△110	△111	△113	△114					
113	THIRD CELL	△110	△111	△112	△114				◇124	
114	FOURTH CELL	△110	△111	△112	△113					
115	STORE ROOM	104	116							
116	EXERCISE FIELD	105	117	115						
117	GUEST CHAMBER	106	118	116	121	[T]				
118	LEADER'S ROOM	117	120	119						
119	STABLE	118	120							
120	CHARIOT HANGER	118	119	121						
121	COMMON ROOM	117	120	122						
122	WAITING ROOM	121	123							
123	PORTCULLIS	122	127							
124	UNDER THE MOAT	◇113	125							
125	SECRET STAIRCASE	124	126							
126	WATER DUCT	125	(27)						◇127	
127	ENTRANT HALL	123	◇128						[126]	
128	MAIN GATE	[127]								

PASS	No.	ROOM NAME	R	B	G	Y	W	V	O	C	Sp.	No.	ROOM NAME	R	B	G	Y	W	V	O	C	Sp.	YOUR PASS
αιν	1	TOP OF THE TOWER	2	3	④							65	LOUNGE	59	69								
βκν	2	DRUAGA'S GRAVE	1	6	7	5						66	AUDIENCE HALL	60	61	70	69	↔		↔			
γι ν	3	OBSERVATORY	1	8	10	9						67	COMMON HALL	70	71	[T]	[T]						
δκξ	4	TREASURE STORAGE	⑪	[1]								68	FIRE ESCAPE	63	72								
ει ξ	5	BANQUET AREA	2	12								69	QUEEN'S ROOM	65	66	73	[T]	[T]	[T]				
αλν	6	JEWELY STORAGE	2	16	15							70	ATTENDANT'S ROOM	66	75	67							
δμν	7	EMPTY GALLERY	2	16	17							71	CLOSET CHAMBER	67	74	72	[77]	[T]	[T]	[T]			
γλν	8	FOOD STORAGE	3	18	9							72	SERVANT'S HALL	68	71	76							
ζμξ	9	SHUNND CAVERN	3	19	8	13						73	ANTE CHAMBER	69	75	[T]	[T]	[T]	[T]	[T]	[T]		
ελξ	10	LOCKED ROOM	3	[T]	[T]							74	THRONE ROOM	71	75	76	[T]	[T]	[T]				
ημξ	11	STORAGE CHAMBER	18	26	[4]							75	KING'S ROOM	70	74	73							
θκν	12	SLAVE PEN	5	14	15	[T]						76	RED COURT	72	74	80							
βι ν	13	SOLALIUM	9	21	20							77	DRAGON'S LAIR	64	⑦①								
ακξ	14	SECRET CAHMBER	12	51								78	BOULDER PASSAGE	52	88								
δι ξ	15	KITCHEN	5	12	24							79	ADMINISTRATION	58	82	⑧⑨							
γκξ	16	CHIEFTAIN'S ROOM	6	25	7							80	SECRET CORRIDOR	76	81								
ζκο	17	PLAY ROOM	7	26								81	FORBIDDEN HALL	80								◇96	
θι ο	18	SPOILS ROOM	8	11								82	LABORATORY	79	83								
ηκο	19	EMPTY CISTERN	9	△27								83	ARMORY	82	84	87							
αιπ	20	REST ROOM	13	28								84	WEAPON STORAGE	83	87	[85]	[T]	[T]					
βκπ	21	SMALL DOME	13	31	22							85	ARMOR STORAGE	⑧④	[86]								
γι π	22	THE STAIRCASE	21	23	46							86	SHIELD STORAGE	[87] ⑧⑤									
θλο	23	WATCH TOWER	22									87	HELM STORAGE	83	⑧⑥	84							
βμο	24	PANTRY	15	29								88	CURSED ROOM	78	90								
αλπ	25	ADEPTS' ROOM	16	32								89	DEAD END	[79]								◇91	
δμπ	26	LARGE HALL	11	17	29	28						90	REMAINS	88	92	[T]	[T]	[T]	[T]	[T]	[T]		
γλπ	27	WATER LINE	19	30	[126]							91	CALVARY PRISON	93	[89]								
ζιο	28	PARTY ROOM	20	30	26	[T]						92	ARCADE PASSWAY	90	94								
εκο	29	DINING ROOM	24	26	33	[T]	←→					93	MAZE PASSAGE	91	95								
ηιο	30	COLOSSEUM	27	31	33	28	↔		↔			94	CONDEMNED WARD	92	98								
θκπ	31	TRAINING YARD	21	36	30							95	ARCHED HALLWAY	93	101								
βιπ	32	PUPILS' ROOM	25	34								96	ANCIENT RUIN	97								[81]	

KI

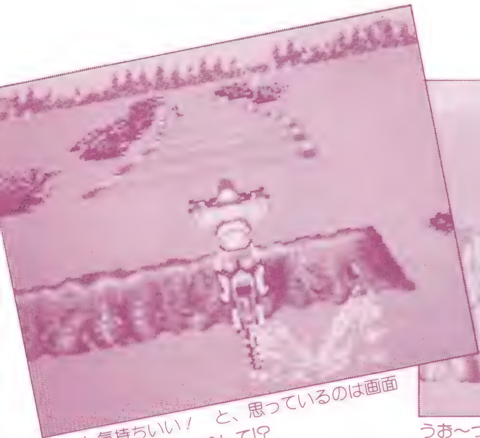
NAME
SEX

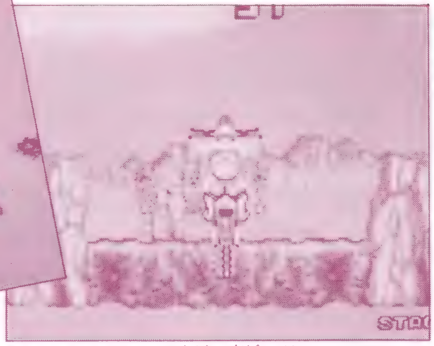
GIL

NAME
SEX

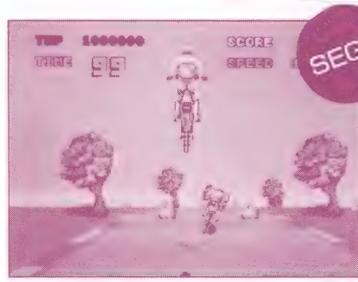
体感バイクゲーム ハングオン第2弾
エンデューロ・レーサー

SEGA


う〜ん気持ちいい！ と、思っているのは画面のプレーヤーだったりして!?


うお〜つたあ〜つ！ 水じゃ水じゃ!!


こういうのがゲームセンターにおかれてるんだ



タイミング合わせてジャンプ〜!!

あの熱気と興奮をもたらしたハング・オンに第2弾がでたぞ!! 今度はウイリーが加わって、ますますエキサイトしちゃう！

冒険野郎を魅了するモータースポーツ

ハンドル、アクセル、ブレーキ操作はすべて実車感覚！ ハング・オン以上のものを感じさせるぜ。バイクボディをジャンプタイミングに合わせて上下に操作することによって、ジャンプやウイリーのダイナミックなアクションを体感できる。まさに活気あふれるゲームだ。

全5ステージあって、郊外シーン、山岳シーン、砂漠シーン、湿地シーンといろいろなコースを楽しめるぞ。ほら、やりたくなってきたろう。

技も豊富だ テクニックを身につけよう

▼ウイリー

水たまりやギャップ、コーナーの立ち上がりなどバイクの駆動力をフルに生かして走り抜けたい場合の走行テクニック。

▼カウンターステア（逆ハン）

スリップしたマシンのたて直しに極めて有効なテクニック。オーバースピードでコーナーに突入した時に豪快にキメたい。

▼カウンタージャンプ

空中でマシンの方向を転換するテクニック。ジャンプポイントがコーナーにある場合にタイムロスを防ぐことができる。

このゲームをPLAYする時は足を下につけるよりも、ちゃんとひっかけるところにひっかけた方が楽しめ方が違うし、ゲームの進行にも有利みたい。でも、エキサイトしすぎて後ろに落ちないように気をつけようね。ヘルメットをかぶってPLAYするのもいいかな。感じもでるし。（じょ〜だんに決まっとろ〜が！）

（大和）

むずかしいぞ車の操作方法
ラッシュ＆クラッシュ

カプコン

時は21世紀初頭。

平和を乱し、悪事の限りを尽くす悪の軍団「ザッパー」に、妻子を連れ去られた、特種部隊隊員、トップは、

「へ？ ほんまでっか？ そろそろ飽きたなぁ思っとったんですわ。ほな、後よろしゅうたのんます」

と、言いたいのをグッとこらえて、妻子の為、そして町の平和の為、ひとり、「AMT（アーマートランザム）」に乗り込み敵地に向かったのだった…。

30代のお父さんが読んだら、思わず目頭が熱くなるであろう。切実なストーリーのゲームです。

8方向レバーと射撃用ボタン。降車用ボタン（すでに降りた状態の時には、弾などを回避する為の宙返りボタン）。この2つのボタンを駆使し、市街地・工場・戦車基地等の数々の難所を、敵の車を振り切り、時には破壊しながら突き進んで行きます。

ところで、「AMT」といえども、やはり敵の攻撃を受ければ痛い訳でして、一定量以上のダメージを受けると炎上します。（中には一回当たっただけで炎上する敵もいます。）そんな時は、爆発してしまう前に素早く降車ボタンを押して逃げましょう。人間の状態でしばらく進むと、味方が新しい車を用意してくれています。

ただし、人間の状態だと遅くて弱いのが欠点ですので、注意が必要です。

このゲーム一番の特色は、車時の操作方法でしょう。

この「AMT」は、なぜかバックギアが無いらしく、（21世紀の車なのに…）レバーを進行方向の逆に倒しただけでは、ブレーキがかかるだけなのです。

方向を180度変えたい時には、ぐるりと、半回転させなければいけないのです。おまけにスリップまでしてくれるので、慣れるまでは自ら敵に突っ込むことうけあいですよ。（習うより慣れろ！）

取材した時点では、まだ最終的な調整はされていませんでしたが、難度はかなり高くなると予想されます。

8月下旬発売。

（赤斑砂希）


あちちっ！ 早く飛び降りないとフッ飛ぶよ〜


画面外でも構わず矢を放つ陰険砲台には注意▲

驚異101現象

人間は考える葦(あし)である びっくらしない奴は石である

はい、今回もはりきって驚異現象いってみましょう。

びっくらめーじょん! 26

スクランブルフォーメーション（タイトー）で、背景の道路の文字が左右逆になっている所がある。また、味方機の数を256機ためると0になってしまう。

びっくらめーじょん! 27

Bウイング（デコ）で、ウイングを装着してゴブナスを撃った時にウイングを外すと、次のラウンドで外したウイングが画面中央を横切る。また、このゲームはウイングJADOかせぎで一躍有名になった。

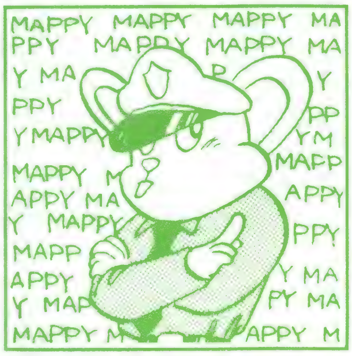
びっくらめーじょん! 28

ガントレット（アタリ）で、デスをやっつける方法は5通りある。

びっくらめーじょん! 29

メジャーリーグ（セガ）で、一人プレイの時、球を持った一塁手がランナーとベース上で重なったまま動かなくなり、タイムがどんどん減ってしまうことがある。ランナーを動かしてアウトにする以外どうしようもない。

びっくらめーじょん! 30



マッピー（ナムコ）で、パワードアでニャームコとミューキーズ9匹をひっかけると、画面に6000X2の表示が出るが、実際には千点しか加算されない。また、トランポリンの上でミューキーズにつかまって死ぬ方法がある。

びっくらめーじょん! 31

パックマン（ナムコ）で、パックマンがモンスターを素通りできることがある。また、モンスターが住み家にいる時にパワーエサを食べ、イジケモンスターが住み家から出て来る所（出て来てからでは遅い）をパクッ!! とやると、そのモンスターはその後迷路を無視して、画面外へ出てしまう。

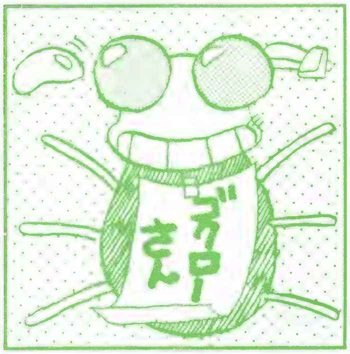


びっくらめーじょん! 32

テラクレスタ（日物）で、画面に千点の表示が出るのに実際には加算されていないことがある。

びっくらめーじょん! 33

モトス（ナムコ）の39面でナビコンを壊した時、暴走することがある。時には、スコアが5万点になってしまう。



びっくらめーじょん! 34

スーパーデッドヒート（タイトー）で、ゴールラインの手前まで行ってから逆回りして反対側からゴールラインを通過すると、ちゃんとラップに数えられる。

びっくらめーじょん! 35

オズマウォーズ（SNK）で、エネルギーを10万以上ためると0になってしまう。

びっくらめーじょん! 36

エクセリオン（ジャレコ）で、シングルビームを1万発ためるとゲームオーバーになってしまう。

びっくらめーじょん! 37

魔界村（カプコン）で、タイマーゼロになった瞬間鍵を取ると、ゴールに入る時、ガイコツになって崩れた状態で入る。

びっくらめーじょん! 38

グラディウス（コナミ）で、6面の最後の敵（細胞）をスクロールが止まる前に仕止めると、次は6面の敵の出現パターンで始まり、背景は7面なのに6面の敵のパターンが続き、そのうちとんでもないことが起こる。



びっくらめーじょん! 39

スタージャッカー（セガ）で百面まで行ったら、画面にイナズマ状のものが出て来て触れるだけで死んでしまう。

びっくらめーじょん! 40

クラッシュローラー（クラール）で、ローラーで何度も往復していると、敵が同じ所を行き来する様になる。これを使って9千点荒稼ぎがかなり楽に出来る。



と、今回の驚異はざっとこんなもんだ。君も何かおもしろい驚異を持っていたら、新旧にかかわらず編集部まで教えてくれ。

ゲーメストアイランドなんだ――ゾ!!と

構成
御旅屋喜久（おたや）

夏休みももう終わり。今頃は宿題に追われてヒーヒー言ってる人も多いんじゃないかな？　今まで遊んでた罰だと思って苦しんでください。（私の大学は9月21日まで夏休みだもん♬）

でも、いくら宿題がたまってるといっても、息抜きも必要。そんなときはGAMESTを取り出して、このコーナーを読み、お便りを出す…ってのはいかが？

今回はそんな人のために耳よりなお知らせがあります。目ン玉ひんむいて（何という表現だ!!）読んでください…ということで、ゲーメストアイランド3回めの幕開けで〜す。



ヒマだから 何でもおしゃべりの種

★ぐお〜〜〜、なぜ、ナゼ、何故なんだ！　今回はNORRY伊渋見のVGMコーナーのテーププレゼントにお便りの数が負けている!!　当然と言えば当然か…みんなオリジナルグッズにひかれていくんだ…ぐすんぐすん…。私はメゲないぞ！　私は新たなる戦士を待っているんだ!!（何だこりゃ…）

そこで私は脳みそをひっくり返して考えました。よし！

決まった!! バッジをあげよう

今号から私の独断と偏見で〝良い〟と思ったお便り、イラストには、なんと「ゲーメストオリジナルバッジ」をプレゼントしちゃうことにしました。これはこのコーナーだけのグッズです。デザインは秘密！　では、バッジめざしてがんばってくれい。

発散させるぞ ゲームへの主張

☆私がこの雑誌を初めて見たのは私の友人K・Sが持ってきたときである。「なんだ、また新しいゲーム本が出たのか。俺、ファミコン持ってないし…」と思ってページをめくってみると、今までのとは一味違う！　とっさにそう感じた。そしてわが友に聞いた、「これ、いつ買った?」「先週」「バカヤロー！」

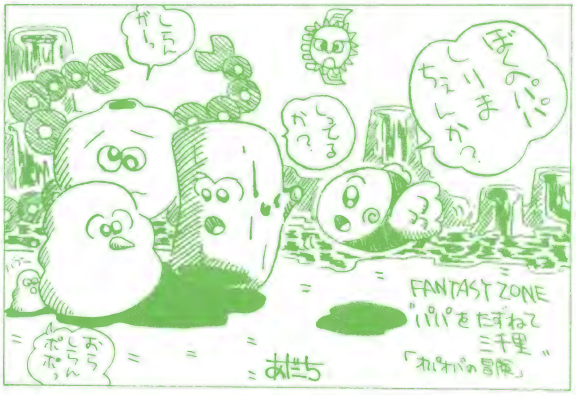
私はあせった。売り切れたらどうしよう。速攻で本屋にかけつけた。あった！　よかった〜、という訳で、私はこの本に一目ぼれしてしまったのでした。

今まで蓄積された、私のゲームへの主張etcを発散させる場として、このGAMESTにはこれからもお世話になるつもりです。どうぞよろしく。

（静岡県　BUGLUS袴田君）

★そういえば君は創刊号のプレゼントに当選してたネ。おめでとうさん。何を隠そう君のハガキを当選にしたのは、この私です。

VGMをしっかり聞きつつプレイしたい時もある



(静岡県　あだちくん)　★かーわいい!!　バッジあたり〜。

☆ある日のゲーセン日記

さーて、ファンタジーゾーンでもやるかの。やや!? ない! 何で? あの人気ゲームを…。

仕方がない。ま、たまには店を替えるのもいーか。お! あった あった、ファンタジーゾーンが。よし! コンパネはセガだ。セガのボタンが連射しにくいなんて嘘だよなー、実際。そーいう奴は腕をみがけってんだ。こするなんてもってのほかだい。全くコンパネが疵ついてるのは腹が立つ。

しかし何だか変な感じが…何故だ? 判った!! 音が小さいんだよ〜。「ぽふっ」…あ〜あ、ドリンガにつっ込んじまったあ!

悔し涙を流しつつ、再び店を替える。おおっ、ここは音量がまともだぜ。やってやるぜ! せいっやあっとお〜〜。やたっ! 初8面クリアだぜえ! これであのVICTORY WAYが……だが、甘かった。周囲の音がすべてをかき消してしまった。

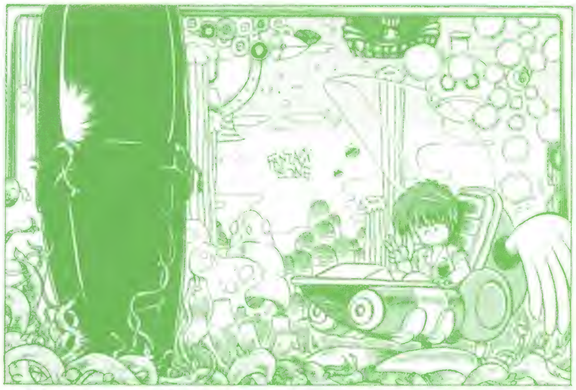
それで、めえかあの皆さんへ。へっどほんたんしをつけてください。

あと2軒まわったが、どちらも僕を満足させてくれなかった。

P・S　僕は誰が何と言おうと信じている。オパオパの中には"ちゃっくんぽっぷ"がいるのだと。

(岡山県　ペンネーム・白手袋のRALPH君)

★時々ヘッドホンプレイのできる店は見かけるんだけどね。やっぱりいいVGMはしっかり聞いときたいよ。



(杉並区　村田卓二君)　★うめーじゃん。



(北海道　菊池健一君)　★友達をブッ殺すなんて、ファイターってザンコク!?

レイカちゃん君の脳天気な笑いにシビレちゃう

☆僕が独断と偏見で選んだ女性ゲームキャラBEST3を発表します。

まず第3位はカイ(ドルアーガの塔)。インストラクションカードの絵がかわいい。

第2位はマリ(カルテット)。あの悲鳴と笑い顔がかわいい。

そして第1位はレイカ(タイムギャル)。なんてったって僕の好み。あの脳天気な笑い声が好きだ。ラストの投げキッスを見るためにいくらつぎこんだか…。

(東京都大田区　笠松聡君)

★カイはイシターの復活のポスターの方がかわいいと思います。君は「マリちゃん難しくてわかんな〜い」を聞いたことがあるか!!



(鹿児島県　鉄くん)
★怒! 少し貧弱かな?

青年の主張

冗談でなく
マジなコーナーだよ

悪いイメージを打ちやぶろう

☆編集部の皆さんこんにちは。たいていのところはそうだと思うけど、僕の中学校ではゲーム禁止です。前に友人が先生に見つかり、大目玉をくらいました。(それでもしぶとく行っているようですが…)

やっぱり、ゲーム禁止になるのは、ゲームセンターは「不良のたまり場」とかいうイメージが社会にまだ残っているからではないでしょうか。確かに、そういう所があるのかもしれませんが、僕の知る限りではそんな所は見あたりません。雰囲気も明るく、不健全とは思えません。

ま、来年うまくいけば僕も高校生。(こわい!)そんな心配はなくなりますが、このままでは自由にゲームができない小中学生がかわいそうです。なんとかみんなの力で「ゲームセンターは悪い」というイメージを打ちやぶろう!!

(北海道札幌市　中川亮君)

世にも不思議な読者体験手記

なーんて"おたっP"な人達のお便りです



かわいいお子様にあやうく殺されそうになった私

☆あなたのかよっているゲームセンターに時々こんな子供が現われませんか？

　僕がついこの間、あるゲームセンターで友達のT君とASOをやっていた時のことです。僕が必死にパーツを集め、敵を撃ちまくっていると、突然へんな子供（頭はボーズで顔つきが少しあぶない）が横から話しかけてきました。

　もちろん僕らは彼が誰かなど知るよしもありません。「その赤い弾は誘導弾だよ」「あっやられる!」など、ごちゃごちゃ言ってたけど、僕らは無視していました。すると、その子供がこともあろーに、ゲームの画面をいきなり指さし、僕の肩をたたき「このパーツなんだっけ」など言い始めたのです。もちろん僕はゲームの途中です。あやうく死ぬところでした。

　ゲームオーバーになり、僕らが帰るとき、ふとそのあぶない子供を目で探してみると、彼はすでにちがうゲームの台に移って、またごちゃごちゃ言っていました…。

　なんなんだ、あいつは!

（千葉県　M-TU君）

★我々編集部もこんな子供にくっつかれることがよくあります。先日編集長がワンダーボーイをやっていると、変な子供がやってきて、編集長をひっぱたいて逃げていきましたとさ。…というわけで、君はバッジ当選!!

コマかいとお思いでしょうが…気になって仕方がない私

☆某月某日　私が高田馬場のあるゲームセンターに行ったときのことです。

　私は「50部限り」というトイポップのポスターを買いました。店員がポスターを丸め、とめるための紙を巻くとき、まぬけにも彼はビリビリ～とその紙にそってポスターをきれ～に破ってしまったのです。するとその店員はポスターをぐちゃぐちゃにし、ゴミバコではなく、わきの部屋の中へ捨ててしまいました。

　結局、かざり棚の中のポスターをもらったわけですが、1枚破いちゃってどうするのかなあ、と思っていたら、ホワイトボードに「売り切れ」と書いて、どこかへ行ってしまいました。

　帰ってから私は「限定50部じゃなくて49部だぞー」と何人かに教えてあげました。ところで、あの兄ちゃんの給料はいくら引かれたのでしょうか？

（東京都八王子市　八木健夫君）

★人のミスにつけこんでお便りするなんて、君は悪い人ー　そしてそれを載っけてしまう私はもっと悪い人!!

スクランブルフォーメーションが怖い私

☆先日「スクランブルフォーメーション」をプレイした。背景（地形?）がとにかくスゴイ!!

　し、しかし「高所恐怖症」の私は、プレイ中にずっと画面を見ていると、頭クラクラ、体ブルブルとなってしまい、思わずゲームをやめたくなってしまった。存在しない下降ボタンを押して、低空飛行したくなった。

　高い所はいやだ!（あれ？　何の話だっけ?）

（茨城県　讃岐亮介君）

★うおー、テスト前だというのに何故徹夜で原稿書いてるんだー　しかし腹が減ったなぁ。焼ソバでも作るか…あれ？　何の話だったっけ？　（今、明かされるオタやんの生活!!）



（愛知県　てんぷら☆よしあき君）
★なつかしい～。

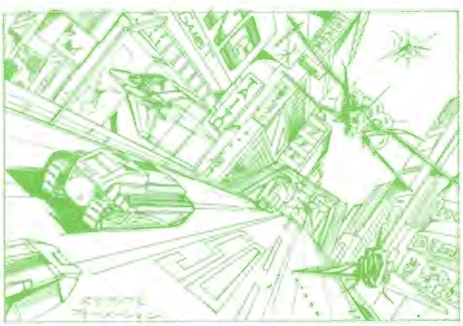
あの体で…と魔界村のオジさんを忘れられなくなった私

☆あの、あの魔界村のオジさんが武器を投げる時の、後ろの足のステップがなんともいえないぐらい好き!　それに、鎧をはがされた時のオジさんの軟弱な体だこと。

　それにしてもあのオジさん、あれだけの大量の武器をどこに隠し持っているんだろう!?

（奈良県　木南晃寿君）

★いやぁ～、私もそう思う。



（福島県　カムイ君）　★さりげなくバックにGAMESTが…(ありがと)。

当選 おめでとう!!

7月号プレゼント当選者発表

名前が載っている皆さん!!
本当におめでとう
すぐに賞品を送るからね。
首を長〜くして
待っててね。

○セクロス ファミコンソフト
(奈良県)奥田政広
(広島県)三宅由美子
(佐賀県)川村晴之

○B-ウイング ファミコンソフト
(青森県)近藤和英
(宮城県)今村泰生
(東京都)小林豪
(神奈川県)石黒良一
(愛媛県)千葉彰法

○ソロモンの鍵 Tシャツ
(茨城県)小玉貴士
(群馬県)北島信義
(千葉県)岡島弘和
(東京都)金子修
(神奈川県)大木健志
(大阪府)百武通
(岡山県)中村洋一
(兵庫県)宮本智将
(沖縄県)仲本朝英

○スーパースターフォースTシャツ
(北海道)熊谷憲一
(埼玉県)飯浜博
(〃)江森佳
(神奈川県)印南孝章
(静岡県)佐藤巧
(愛知県)松谷剛
(大阪府)平戸研一
(〃)光谷佳弘
(福岡県)高塚宏明
(大分県)安部理一郎

○魔界村 ファミコンソフト
(神奈川県)佐藤充子
(富山県)阿部道明

○パックランド ボードゲーム
(福岡県)吉田達穂

○パックランド下じき
(北海道)日諸明博
(〃)荒木勝美
(青森県)松山賢一
(秋田県)工藤力
(茨城県)山崎祐一
(千葉県)木村誠
(広島県)溝口武彦
(愛媛県)丹羽信夫
(〃)山内昌博
(福岡県)藤本勝悟
(他10名)

○スーパーチャイニーズファミコンソフト
(東京都)山田美恵子
(愛媛県)金浦正臣
(福岡県)清水勝

○トイポップポスター
(北海道)芳賀卓
(〃)荒川稔
(宮城県)野村康晴
(新潟県)加藤一弥
(長野県)飯島洋一
(山梨県)門石興平
(東京都)大里修一
(愛知県)水嶋由広
(大阪府)河合英之
(福岡県)三笠直樹

○怒攻略本
(岩手県)泉川豊
(栃木県)伊沢寿和
(埼玉県)三宅正典
(東京都)豊田康弘
(三重県)宮嶋宏明
(大阪府)若狭祐二
(兵庫県)山本眞裕
(島根県)高木幹純
(〃)米山正昭
(和歌山県)大谷裕康
(他40名)

○ASO攻略本
(北海道)岡裕一
(福島県)新妻薫
(岐阜県)相見和志
(栃木県)大武久
(埼玉県)菅原憲一
(東京都)浜谷重徳
(静岡県)渡辺高志
(京都府)服部雅彦
(愛知県)今頭直人
(兵庫県)福本英作
(他10名)

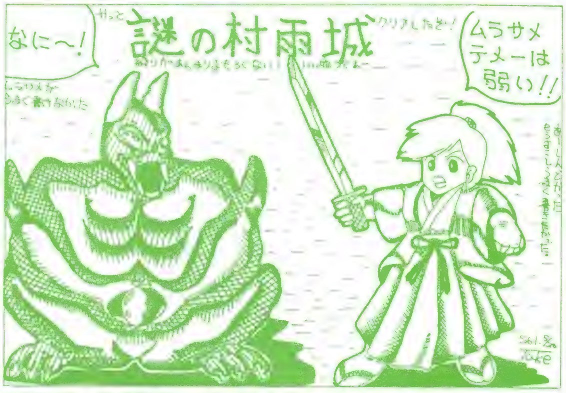
○ナムコNG
(青森県)田中真言
(宮城県)向井慎太郎
(〃)尾形正晃
(石川県)光谷純
(長野県)蜘手正明
(東京都)石田顕之
(〃)池沢新一
(岡山県)大西未輝
(長野県)入江誠二
(福岡県)西田輝彦
(他10名)

○スクランブルフォーメーションポスター
(北海道)遠藤伸幸
(福島県)岡勇二
(長野県)黒田博之
(石川県)橋本英文
(神奈川県)石塚隆之
(三重県)馬場強
(兵庫県)中村一重
(福岡県)手島浩一
(〃)服部進一
(宮崎県)迫口和生

定期購読で完璧だぁ!

近くの本屋さんにゲーメストがないよ〜〜という君に。ゲーメストの定期購読をすすめます。方法は簡単。本屋さんに「新声社のゲーメスト○月号から毎号取り寄せて下さい。」と注文すればOK。これでゲーメストが毎号確実に君の手に入る。という訳。

注)ゲーメストは現在、隔月誌で偶数月の18日が発行日です。



(神奈川県 野崎雄君) ★ファミコンのイラストも待ってるよ

キライ、キライだと思いつつ、でも…と反省する私

☆私は高校生がきらいだ。生意気とかゆーくせに、小学生にたかる。でもいーとこもある。
でも中学生はもっときらいだ。スケベだし、お金がなくなっても未練たらしく見ている。ゲームセンターの中では何もしないけど、外に出るといきなりココサベッジのようなことしかしない。
創刊号の杉浦のおにーさまのいうこともっとも。でも、そんなお子様ばかりじゃないよ〜んということを私は言いたかった。
(大分県 安部理一郎君)

★あの〜、安部くん、じゃぁ私のような大学生はどうなるん?

これが禁断症状? 我慢しなければと誓う私

☆ぬうおー、金がない!! ない!! 確か10日前には万札もチラホラしてたような…気のせーだろうか。ん〜したい!(別にあれをしたいわけではない)あと20日間600円でどーやって生活しろとゆーのだ。何もかも南野陽子のLPと写真集のせいだ。でもかわいいのでゆるします。
そのうちきっと禁断症状が出るでしょう。確か以前にも…家のチャイムの早押し、LL教室のレコーダーのボタンの早押しなどなど手がつけられませんね〜。
こりゃもうゲームセンターの近くは通らない方がいいですね。しかし浪人生が何をやっているのでしょう。それに、こんなとこに手紙出してる場合なのでしょうか…。
(岡山県 AND&安東君)

★よーし、よくやった。南野陽子はかわいい(でも私は石川秀美のほうが好きだ)のはよくわかった。ゆ〜っくりバッジが届くのを待っていてくれい!! というわけで当選。

ビデオゲーム女性キャラ集合!!

君は誰が好き？かわいい女性キャラが待っている。

★人気の高いLAYKA、ACHA、KIのイラストだよーん。
みんなは誰が一番好きかな？



（杉並区ビンセント君）★トーンが少しはがれてたよーん。



（愛知県遊佐哲也君）★あんまりそういうことは考えないように。



（大阪府　土岐三奈子さん）★おおー、女の子からのイラストじゃ〜。バッジあげるよーん。



（和歌山県　SYO君）★イ・シターの復活ではカイもスーパーマリオサイズになりました。



（島根県　匿名希望　ひよ）★いかん、ネタがつきてきた…。



（埼玉県　大谷稔君）★腰のあたりがたまりまへん!!

僕の提案は飛んでるぜ 学力のない奴は立入禁止

☆大阪市のスライムのNAG君のお便り（創刊号を見てね…㊗）に僕はこう考えます。

ゲームセンター＝不良のたまり場となるのも仕方がないと思います。なぜなら、ゲームセンター＝勉強しないやつのいる所となるからです。

では、どうしたらいいか。それはある程度学力がなければゲームセンターに入れないようにしてしまえばよいのです。

例えば、学力が満たされているという人は学力証明書というものを作り、持っていなければはいれないとか…そうすれば明るく健全なゲームセンターになるんではないでしょうか。

（茨城県　ドンちゃん君）

オタちゃんだって黙ってないぜ

★このコーナーは読者自身で考えてもらいたいと思っていたから、今までコメントはさけてきたのだけれど、ドンちゃんの意見には納得いかないので少し言わせていただきます。

君の考え方でいくと、勉強しないやつ＝不良ということになるけど、はたしてそうなのでしょうか。人間の良し悪し（こんな表現は大嫌いなんだけど）って勉強するか否かだけで決定されちゃうんですか？

確かに、今は学歴と実力が重視される社会です。でも、それとこれとは話がちがうはず。重視と中心はちがうのですから…。

まだ書きたりないけど、後は読者にまかせることにしましょう。

いらっ！商売人!!

ご商談コーナー

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々、どしどし編集部にお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので御了承ください。

当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

●売ります

☆スペランカー、スターラスター、ハイパーオリンピック（ショットつき）、ルート16ターボを各1500円(箱、マニュアルつき)。マッピー（マニュアルなし）、ゼビウス、ワープマン、ピンボール＋ベースボール、テニス、バトルシティ、10ヤードファイト、ドンキーコングJr.＋マリオブラザース（以上箱、マニュアルなし）を各1000円で。送料はそちらで負担してください。

（〒329—02 栃木県小山市南飯田320 小森正樹）

☆ドルアーガの塔を2200円、タッグチームプロレスを3500円、ツインビーを2500円、フォーメーションZを1000円、ナッツアンドミルクを1000円、パックランドを2000円、グーニーズを3200円で売ります。

（〒037 青森県五所川原市吹畑字藤巻20の1 川上仁）

☆ボクの持っているテーブルゲーム機を5000円前後で。機種はロックンロープです。送料そちらもち。

（〒699—35 島根県益田市西平原町178 大場東洋士）

☆ファミコン用ジョイボールを1500円（送料込）連絡は往復ハガキで！ 先着1名様のみ。

（〒371 前橋市広瀬町3—5—26 星祐二）

☆ファミコンのカセットでいっき、ゲイモス、スターラスターを各2000円で売ります。3つあわせてなら5000円で。

（〒980 仙台市荒巻字二ノ坂16—11 曲山徹）

☆セガマークIIにスターフォースとピットフォールIIとプロレスとサファリレースをつけて、計33000円をなんと6000円から8000円で!! 連絡はハガキで。どうかよろしく。

（〒435 静岡県浜松市薬師町217—5 野口一愛）

☆ファミコンソフト、キン肉マン、忍者ハットリ君、マクロスを各2500円で譲ります。3本セットなら7000円。

（〒563—01 大阪府豊能郡能勢町地黄2 向井真之）

☆ファミコンロボット＋ブロックを5000円で譲ります。電池ナシ。新品同様です。往復ハガキはダメ！ 60円切手同封の上連絡を。

（〒509—51 岐阜県土岐市肥田町肥田2991 肥田章弘）

☆ファミコンソフト、ハイドライドスペシャルを2500円〜2000円、ゼビウスを1000円、オバケのQ太郎を2000円で。3つセットで5000円。

（〒273—01 千葉県鎌ケ谷市南初富4—18—65 佐藤智之）

☆ファミコンソフト、スーパーマリオとハットリ君を各2000円、いっきを1000円、ナッツ＆ミルクを500円、ワープマンを700円、バルーンファイトを600円、カラテカを800円、ダウボーイを1500円で。セットだと少く安くなります。



（宮城県　三井義人君）
★マリちゃんをアップにしてくれーい。

（〒173 東京都板橋区加賀1—1—1 浅香正彦）

☆ファミコンのプーヤン、スペランカー、テグザー、アトランチスの謎、マイティボンジャックを計12、000円で売ります。（プーヤンは箱なし）お金じゃなくてもファミコン本体との交換も可。（ただし、丸ボタンがこわれていないこと）

（〒879—15 大分県速見郡日出町川崎会下1876—3 手島裕輔）

●買います

☆セガマークIIIを安価で。送料はこちらで負担します。

（〒312 茨城県勝田市馬渡2525の370 永田寛道）

☆グレートサッカーと青春スキャンダルを各1300円くらいで買います。（説明書つき）

（〒435 静岡県浜松市薬師町217—5 野口一愛）

☆セガマークIIIを売ってください。なるべく新しいものを5000円〜7000円ぐらいで。ハガキでお願いします。TELも書いて。

（〒326—02 栃木県足利市江川町3—7—4 大塚一彦）

☆ドルアーガの塔、ギャプラスのポスター（折ってないもの）をなるべく安く。またはメトロクロスのポスターと交換してください。詳しくは往復ハガキで。

（〒915 福井県武生市押田1—9—2 荒田諭志）

●その他

☆誰か僕と一緒にゲームのミニコミ誌を作りませんか？ 県内の方でゲームのうまい人、好きな人待っています。

（富山県西砺波郡福光町天池185 祖谷昌弘）



（秋田県　松橋徹君）
★アップで見るとこんなのかな？

ゲーメスト・アイランドなんだ———ゾ



お便り待ってま———す

ゲーメスト・アイランドでは、皆さんからのお便り、イラスト等、なんでも結構、お待ちしています。

喜び・悩み・怒り…青春を共に語ろう（キザかな）。

イラストをハガキに書く場合は黒インキで書いて下さい。

あて先
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
新声社 ゲーメストお便り係

●Norry伊渋見の

We Love VGM! 3

ビデオ ゲーム ミュージック

隠れた名曲の宝庫、TAITO

開発者のお話とともに紹介しちゃおう





アルペンスキー



さあ、今号も「WE・LOVE・VGM」のコーナーがやってまいりました。今回はタイトーがテーマ。タイトーのゲームというのは数が多いせいか、ゲーム自体に対する印象が薄くなりがちで、自然にVGMに対する印象も薄くなってしまう。だが、タイトーミュージックは、隠れた名曲の宝箱のようなものなのだ。今回は読者のみなさんと、その宝箱の蓋を開けてみようと思っている。

●アレンジものが多かった かつてのタイトーVGM

古いタイトーVGMを振り返ると、「バーディキング」や「アルペンスキー」等を想い浮かべる。昔のタイトーはアレンジものが多数を占めていて、その点で他のメーカーに対して、大きく水をあけられていた。

「バーディキング」はその中でも、一応オリジナル曲なのだが、長く聴くと単調で平凡である。最近作の「ビッグイベントゴルフ」と比べると、イメージの共通点らしきものが見えて、おもしろいよ。「アルペンスキー」の方は「白銀は招くよ（だったかな？）」のアレンジで、内容にもピッタリ合っていて、好きだなあ。

タイトーのVGMが注目を集めるようになったのは、名作「エレベーターアクション」であろう。あのほんわかしたBGMはあのゲームに不可欠の要素として、存在しているのだ。しかし悲しいかな、当時はタイトー内部で作曲という作業を行わず、プロの作曲家に依頼することが多く、「エレベーターアクション」も、その一つなのであった。タイトーの純血VGMが登場する為には、もうちょっと待たねばならない。



メタルソルジャーアイザック

●'84からBGMのセンスが群を抜く セアフリーなど3機種

'84年に入ると、タイトーのVGMのイメージはガラリと変わった。何故かというと、開発に作曲をする人が入ったからで、その人が、今回私めの取材に応じてくれたOさんである。Oさんのデビュー作は「ザ・運動会」。このゲームはアレンジ物であるが、「ビクトリアスナイン」や「バギーチャレンジ」でそのセンスを見せて（聞かせて）くれている。前者のゲームスタート時の曲は、実は私めのお気に入りの曲なのだ。後者の「バギー……」も、ゲーム中は単調ながら、ネーム入れの時はかなり多彩な曲が流れるのだ。

その年のAMショーで発表された「セアフリー」「アウターゾーン」「ぺんぺろぺぇ」の3機種は、タイトーVGMの進む道を示したといっていいだろう。どのゲームも、BGMのセンスが群を抜いている。曲が短かくて飽きがくることもないし、繰り返してもイヤミがない。

私めの好みでいくと、「ぺんぺろぺぇ」の各ラウンド第2シーン（螢光灯面）のBGMが一番好きである。すでにタイトーは、曲作りの点ではどのメーカーにもひけをとらない程に成長していたのである。



影の伝説

●新しくなればなる程 ハイセンスな曲が続出

'85年のタイトーのVGMは秀作ぞろいであった。中でも注目すべきなのは、「メタルソルジャーアイザックII」「リターン・オブ・ジ・インベーダー」「フェアリーランドストーリー」そして「影の伝説」の4機種であろう。

「アイザックII」はストーリーに合致したイメージづくりが適確で、思わず感動するし、「リターン・オブ・ジ・インベーダー」はPSGで厚い音を出すようになった初めての作品である。「フェアリーランドストーリー」は、曲種の多さが前例のない程で、何種ものBGMがプレイを楽しませてくれた。最後の「影の伝説」は読者のみなさんもよく知っているように、FM音源で琴や鼓の音を再現したVGMが、このゲームの大きな魅力の一つになっている。この他には「タイガーヘリ」や「ウィズ」のVGMも注目されたネ。

さて今年もタイトーVGMは秀作がそろっている。「ハレーズコメット」なんかはBGMが渋いので好みだし、FM音源でやたら派手なのが「陸海空」。プレイした人がそ

聞きましたよ

タイトーVGM作曲者にインタビュー

デビュー作はザ運動会
自信作ならメタルソルジャーアイザック

——初めまして。OさんはタイトーのゲームのゲームのVGMの作曲をやっているそうなんですが、いつごろからこの仕事を?

「3年程前ですから、昭和58年頃からですか…」

——デビュー作というと…。

「ザ運動会ですね。でもあれはアレンジものですから、正確には違うのかな」

——今迄、自分が作曲した曲の中で、気に入っているものを…つまり自信作を教えてください。

「まず、メタルソルジャーアイザック。それにスクランブルフォーメーションかな。スクランブルフォーメーションは、今現在の曲ではないやつですよ」

——あの幻のテストバージョンのBGMですか? あれは僕も好きなんですよ。

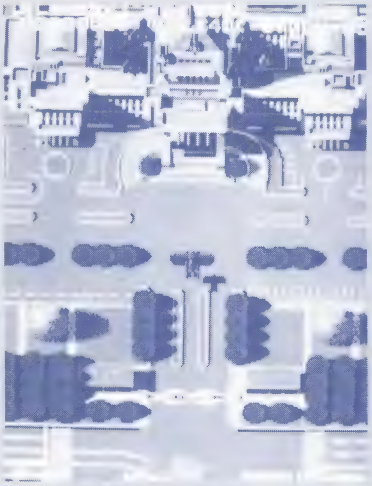
「知ってるんですか。実は、あの曲の前にも2つ没になっているので、このゲームは計3回、曲が消えているんですよ」

——なかなか大変なんですねぇ。話は変わって、ゲーム以外の音楽ではどんなものを聞くんですか?

「坂本龍一とかAON(アートオブノイズ)だとか、やっぱりシンセ系の音楽が多いですねぇ」

——影の伝説なんか、もろ和風のイメージでやってるんですけど、そんなときは、特別にイメージをわかせる為に聞いたりしないんですか?

「そういう目的で、意識的に聞くことはないですね。テレビから流れるのを聞いたりすることはあるんですが」



スクランブルフォーメーション

リラックス…そして
形にとらわれない発想が大切

——アイデアなどは、どんなところで浮かぶものなんですか。

「会社じゃ駄目です。(きっぱり)大体リラックスしているときですね。電車の中なんかもいいですね」

——作曲の際、常に念頭に置いていることは、どんなことですか?

「形にとらわれないってことですね。もちろんゲームに合わせた上でですけれど…基本的に自由にできると思うんですよ。だからそういう所を生かしていきたいな、と思っています」

——実際の曲作りは、どのように行っているんですか?

「始めはずうっと考えていて、それを楽符に直します。そのときに、音色もメモしてしまって、あとは編曲してデーターに落とすんです。まあ、口で言ってしまうと簡単ですけど」

——他社のVGMなどに注目したりすることはありますか?

「そうですね。私はあまりゲームをやらない方なんで、聴くチャンスも少ないんですが、アタリ社のサウンドは好きですね。特にマーブルマッドネスはいい音出してますね」

——ではタイトーVGM各々への質問をしてみたいですね。タイトーはLVDゲームも出していて、タイムギャルみたいにいい作品もあるんです。LVDのサウンドは担当しているんですか?

「いや、レーザーのゲームは作曲していません。ただタイムギャルのときは、レコーディングのとき、演奏の手伝いをしてるんですよ。今度、レーザーを作るときには是非やってみたいですね」

——スーパーデッドヒートなどは、ステレオだと思うんですけれど。

「あれは当初4チャンネルだったんですけど、効果がいまいちなのでステレオにしてしまったんです。右と左に、各々FM音源1つが割当てられているんですよ」

——なにか、偶然できてしまったサウンドなんていうのはありますか?

「ちょっと違いますけど、リターン・オブ・ジ・インベーダーで、BGMが途切れるところがあるんですよ。計ったわけではないんだけど、丁度そのときにUFOが出現して、こっちがUFOを射ってパワーアップすると、再びBGMが始まる、というのがあります」

——なるほど、それでは最後に、VGMコンポーザーになるには、どうすればいいですか?

「音楽が好きなら誰でもなれます。何か楽器——特にピアノが弾ければ、作業の効率があがって、よりベストですね」

——どうもありがとうございました。



リターン・オブ・ジ・インベーダー

の魅力にとりつかれる「ゲットスター」、そして何故かテストバージョンのBGMに評価が高い「スクランブルフォーメーション」などがある。新作の「エンパイヤシティ1931」は、曲のセンスがゲームにバッチリだよ。(私めは、没になった「○人○あ○ら○ちゃん」が好きなのですが。)

とまあ、速攻で流れを見てきたが、タイトーのVGMに共通するのは、曲数の少なさである。ゲームデザインの問題もあるのだろうが、「フェアリーランドストーリー」みたいに曲が多い戦闘物なんか期待してみたいね。

またまた VGMプレゼント

いやぁ、前号のファンタジーゾーンVGMテープ。あまりの応募の多さに収拾がつかなくなりかけ、これで10名しか当たらないのはカワイソウなので、当選を15名に増やしました。名前は後の方を見てね。

さて今回のVGMテーププレゼントは、もちろんタイトーのものだ。内容は今のところ㊙だけど、タイトーVGMを堪能できること間違いなしだ。普段聞かない人も、タイトーVGMの良さを知ってほしいなぁ。

今回は、クイズ形式でいく。アンケート葉書以外の別の郵便で送ること。ではそのクイズとは、

「タイトー初のFM音源使用ゲームの名前を答えてください。これは、タイトーに工業所有権のある機種が対象です。(別にタイトー完全オリジナルとは限らないので注意してね)なお、答えがわからなくても手紙を送ればあたるかもしれません」

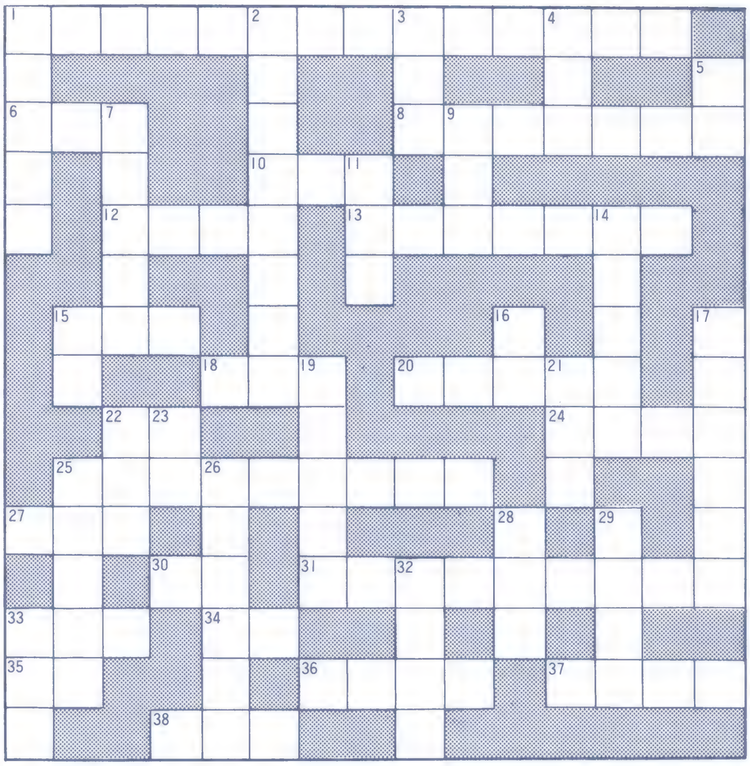
というわけだ。少し難しいかな? 今回のプレゼント数は10名の予定です。なお、今回のクイズの答えについて、タイトーや編集部に電話をかけたりしないように。お願いします。

◆ファンタジーゾーンVGM当選者◆

岩手県	手島宗之	東京都	蜂谷文彦
岡山県	人見雅子	福岡県	桧田直也
徳島県	峯浩二	兵庫県	谷口聡裕
宮城県	小畑淳夫	千葉県	観見哲哉
秋田県	児玉慎太郎	奈良県	中咲忠博
佐賀県	溝口信貴	群馬県	尾沢一英
東京都	和田健二	高知県	森本三樹
静岡県	中野剛	外れた人ごめんね。	

ちょっとだけ苦労(クロ)スワードパズル

さあ！君にははたして解けるかなあ？全部解けたら君は立派なゲーメストだ！





タテのカギ

①日物製のゲームで「聖戦士」とくれば？（決してダン●インではないっ！）
②具合の悪くなったゲーム機にトドメを刺す修理屋さんのことを業界用語で？
③任天堂のゲーム最多出場キャラ。
④パソコン版A・R・P・G「トリトーン」（知ってる？）の続編。
⑤「アーマード・スクラム・オブジェクト」の自機名。
⑦「ファンタジーゾーン」ステージ6の名前。親玉は「ウインクロン」。
⑨「ゲームの目的」とは、言い換えれば「君に与えられた○○○」と呼べるかもしれない。（う〜ん無理矢理）
⑪「スクランブル」「タイムパイロット」等を出したメーカー名。
⑭「ぺったんピュ〜」「いっき」等を出したメーカー名。
⑮タイトー製「べんべろべえ」の自キャラ。「学芸大の○○ちゃん」。
⑯「イーアルカンフー」。火炎使いの「桃」。さて何と読む？
⑰「ドルアーガの塔」の敵役の中で、唯一左ききなのは？
⑲「ドラゴンバスター」の自キャラ名。
㉑タイトー製「アメリカ横断ウルトラ○○○！」さて、○には何が入る？
㉒「グラディウス」3面で初心者を、さんざん苦しめてくれたキャラクター。
㉓「魔界村」は、カギでこれを開けると一面クリア。
㉕パソコンの磁気媒体は、テープより「○○○○ディスク」の方が便利。
㉖タイトー製の最高傑作美少女LVDゲーム。ねっ風見さんっ！
㉘モンキーパンチのマンガをビデオゲーム化した「○○○三世」。
㉙アップルのソフトにもなった、セガ製の三次元シューティングゲーム。
㉜縦型「平安京エイリアン」こと、「スペース○○○○」。（なつかしー）
㉝最近のゲームは例外を除いて大抵「1△△△1プレイ」ですね。

ヨコのカギ

①毎年秋に開催される、アミューズメント業界の展示会。学校サボるなよっ！
⑥「ボンジャック」「ピンボールアクション」等を出したメーカー名。
⑧「ツインビー」で1面の親玉の名前。黒柳徹子ではない。
⑩昔、「中村製作所」・今、「○○○」
⑫「すでに世界は沈没した……」と、変わったコピーで売り出した、アイレムのファミコンソフト。
⑬「ナカムラ・アミューズメントマシン・マニュファクチュアリング・カンパニー」の社長さんの名前は？
⑮山河悠理絶賛！「ソロモンの鍵」の自分のキャラクターの名は？
⑱ゲームの「難易度」の事を片仮名3字で言い変えると…。
⑳タイトー&テクノスジャパンの「ケンカゲーム」。「熱血硬派○○○○○」
㉒きっと君も大好きなキャラクター。「ピピルマピピルマ……」と、くれば？
㉔「ドルアーガの伝説」によれば、「ブルークリスタルロッド」の持ち主は？
㉕セガのシューティングゲーム。なに？わからない？　タテのカギ⑦をどうぞ。
㉗昔、「○○○の木馬」ってLCDゲームがあったけど、動作がニブイ訳じゃないんですよ。（何のこっちゃ）
㉚ズバリ、「ハイドライド」の主人公の名前は？
㉛パックマン・シリーズの2作目は？
㉝金がないファンジンサークルは、印刷をせず「○○○」して本を作ります。
㉞「ドルアーガの塔」の主人公の名は？
㉟「ゲーメスト」をアルファベットで書くと、4文字目は？
㊱「アドベンチャーゲーム」とは、作者が作った「○○○○」を解き明かすのが目的のゲームのことです。
㊲ゲームの売り上げのことを業界用語で？
㊳「ポールポジションII」でターボをかける時は、「○○○」を増大させます。

（問題製作・赤斑砂希）

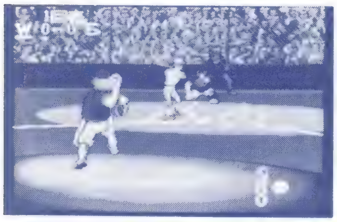
〔タテの答え〕①アマテラス　②メンテナンスマン　③マリオ　④シオン　⑤シド　⑦モクスター　⑨ニンム　⑪コナミ　⑭サンデンシ　⑮ダミ　⑯タオ　⑰リザードマン　⑲クロービス　㉑クイズ　㉒モアイ　㉓モン　㉕フロッピー　㉖タイムギャル　㉘ルパン　㉙ザクソン　㉜パニック　㉝コイン

〔ヨコの答え〕①アミューズメントマシンショー　⑥テクモ　⑧オニオンヘッド　⑩ナムコ　⑫スクーン　⑬ナカムラマサヤ　⑮ダーナ　⑱ランク　⑳クニオクン　㉒モモ　㉔イシター　㉕ファンタジーゾーン　㉗トロイ　㉚ジム　㉛スーパーパックマン　㉝コピー，㉞ギル　㉟イー　㊱トリック　㊲インカム　㊳トルク

メダル・ゲーム

野球の面白さ＋ギャンブルの興奮！

インスピレーション・ベースボール







↖ピッチャーに投げました！　さあ自分の賭たところに当たるかな。
←ピッチャーの説明をしているところ。これらの選手のデータから予想していくわけ。
↙このピッチャーの顔みてください！　あのファミコンの○○名人のようです。（これは冗談）



↑これがインスピレーションベースボールの全景。

今号からほんのすこしだけれどもメダルゲームのコーナーができました。このコーナーでは主にメダルゲームの新製品についてピックアップしていくつもりですので、今後ともよろしくネ。

さて、今回紹介しますのは、タイトーの「インスピレーション・ベースボール」です。

メダルゲームといえば、ダービーやポーカーのような、オーソドックスなギャンブルをそのままゲームセンターに持ちこんだ、というイメージが強いのですが、「インスピレーション・ベースボール」は野球をギャンブルに見立てた、なかなかユーモラスなマシンで、野球の面白さ＋ギャンブルの興奮が得られると思います。

以前、実写でこのようなタイプのメダルマシンがありましたが、「インスピレーション・ベースボール」はさらに複雑でグレードアップしたものとなっていますので、ぜひチャレンジしてみてください。

◈

67インチ大スクリーンから迫力ある実況放送が繰り広げられ、それにあわせてゲームが進行します。(登場するキャラクターがアメリカンコミックにでてきそうなキャラクターでまた面白い。)そのコンピューターアニメーションによる野球の試合がどうなるかを予想して行きます。

●遊び方

◆ターミナルにメダルを投入するとゲームスタートです。投入枚数分CREDITが増えます。

◆賭け項目は全部で36項目あり、大スクリーン上に登場したバッターがどこに打つか？（打球セレクト画面）その結果（結果セレクト画面）どうなるか?を予想して賭けて行き、次に賭けたところの倍率が表示されます。

◆1ゲーム終了毎に60秒間の選手紹介があり、登場人物の打率や相手投手の特長や癖など数々の情報を知らせてくれます。

◆1ゲーム終了後バッターの結果が決定し、当たり項目に賭けていた場合は、左上に獲得枚数（WIN枚数）が表示されRATE、SET枚数と共に減算されて行き、0になると支払い完了です。(プロジェクターに登場した1人のバッターの結果が決まれば1ゲーム終了。)

◆6チーム間の対戦で、スリーアウトごとにイニングがランダムに変化して行き、それに伴って対戦チームも変わります。　（大林）

基板はどうすれば手に入るか

●調べてみました

最近、編集部に届く読者からのお手紙の中で、基板（業務用アーケードゲームのコンピュータボードのこと）を手に入れたいのだが、どうすればいいか、ということと、基板の値段についての問合わせが目につくようになりました。

そこで、編集部が読者にかわって調べてみました。以下はその報告なので、興味のある方は読んで下さい。

●基板の価格

まず基板の価格はどのくらいなのかというと、商品によってすべて違う訳ですが、一例としてあげると――

◎新製品
イシターの復活　13万8千円
サラマンダ（筐体付）　39万5千円
◎最近のゲーム
スクランブルフォーメーション　15万3千円
闘いの挽歌　16万8千円

とまあ、ボクらプレイヤーの懐具合から見たら相当高い。一般のプレイヤーにはちょっと手がでないかもネ。(これは発売時の定価であり、この号がでたころには若干安くなっているかも知れない。)

また、サラマンダは筐体付でないと売らないようです。カルテットはテーブル用に基板だけというのも出た。

ニューゲームが高いのは当然でそれにくらべればオールドゲームなら安いのが普通。中古基板として安く売られています。

基板というのは発売時は高いものですが、そのゲームの人気がなくなっていくにつれ、値段も下がっていく。値段については不安定で、キチッとした値はきめられません。ただ言えることは、人気のないものは安く、人気のあるものはたとえ中古でも高いということです。

とりあえず値段別に中古のゲームを紹介しましょう。

◎6万円~7万円
1942、ごんべえアイムソーリー、タイガーヘリ、テラクレスタ、メトロクロス、ピットホールII

◎4万円~6万円
イーアルカンフー、エグゼドエグゼス、スパルタンX、スターフォース、バラデュークetc。

◎2万円~4万円
ギャプラス、戦場の狼、青春スキャンダル、ザビガ、ソンソン、Bウィング、バンガードIIetc。

◎1万円~2万円
グロブダー、タイムパイロット、ノバ2001、ドンキーコング、ツタンカーム、フィッターetc。

◎1万円以下
ハスラー、ディグダグ、アリババ、ギャラクシアン、クィックス、ノーティボーイ、ペンゴetc。

（これらの値段はあくまでも目安であって、業者によって異なります。）

●基板を手に入れる法

さて基板を手に入れる方法なのだけれども、これはいくつか考えられます。

まずメーカーから直接買う方法だが、残念ながらほとんどのメーカーは基板を一般の人には売ってくれません。メーカーが基板を売るのはビジネスであり、このビジネスは一般の人が相手ではなく、当然ゲームセンターとか問屋とか海外への輸出品として専門業者に売られる訳。

さて、中古基板を取り扱う業者から中古基板を手に入れる方法はというと、これは可能。売って欲しいといえば売ってくれます。ただし、この中古基板を扱っている業者も一般のプレイヤーを相手にしているのではなく、オペレーターを商売の相手にしているので、その点はわきまえておいた方がよいでしょう。つまり、一般のプレイヤーはお客さんとして、お売りすることはお売りしますが…」という程度のお客さんなのだ、ということ。

中古基板の販売業者を見つけるには、ゲーム業界の業界誌「アミューズメント産業」「コインジャーナル」（共に月刊）の広告欄などを見て下さい。

このようにして、念願の基板を手に入れたとしても、そのあとが大変。

まず、基板の取り扱いはとても難しく、とくに故障した場合などはまず自分の力では修理はできないし、メーカーも修理はしてくれません。

それから、その基板で実際に遊ぶとなると、筐体が必要ですし、その組立て・調整にもかなりの技術が必要となります。

このような難しい条件をふまえた上で、なお欲しいという人は、なじみのゲームセンターから基板をわけてもらうという手もあります。つまりゲームセンターなどで基板があまっている場合、店長さんにたのんで基板をわけてもらうという形。これも確実とはいえないが、このような形で基板を手に入れるのがいいかと思います。

とはいっても、あまり安易な気持ちで基板を手に入れようとは思わないで下さいネ。

できれば、ゲームはゲームセンターで、というのが一番かもネ。　（大林）

そして、いくらか

風見螢の

らくらく突破

ピンボール講座 NO.3

(レーベン)

毎度毎度のピンボールコーナーですが、講座の方は今回が最終回です（マシンの方はこれからも紹介してゆきますが…）では、早速始めましょう。

マナーについて

テクニックよりも大事なものって？

前2回でテクニックについて色々と書いて来ましたが、今回は少し毛色の違ったことについて書いていきます。

それはテクニックより大事なコトです。そう、マナーについてです。とにかくマシンに対して優しく接すること、つまり、マシンを殴ったり蹴ったり、必要以上に激しくゆすったりしないことです。それができないようでは、ピンボール（に限らず、ゲーム全般ですが）をプレイする資格は無いということです。プレイの調子が悪いからといって、マシンに当たったりはしないように！

楽しければこそゲーム！

さて、色々とカタいことを書き並べましたが、ゲームをやる以上は楽しまなければ仕方がありません。（まあ、スコアなんかも気にしないで楽しい要素の一つですが）、純粋にゲームの楽しみを味わってみるのもいいのでは？

ピンボールだったら、「ボディアクション」はいかが？　少し派手めにアクションをして、全身でピンボールを楽しんでみませんか？　恥しいなんて思わないで、踊るような感じでプレイしてみましょう。そうすれば、きっと前とは違った楽しさが見えるハズ。



プレミア社のレーベン



レーベンのパンフレットより

なんといってもアーケードゲームの原点なのだから

さて、これで講座の方はおしまいです。あまりプレイヤーの役に立ったとは思えないこの講座、今まで付き合ってくれてアリガト！ とにかく僕が言いたいのは、テクニックは二の次にして、人に迷惑をかけない範囲で存分にゲームを楽しんでくれってことです！ それさえ出来れば、ゲーメスターとして最上級に位置できるのですから…。

それから、ビデオゲームばかりやらずに、たまにはピンボールもやってほしいと思います。アーケードゲームの原点なのですからね（今でもビデオゲームの持ち機設定に3機ってのが多いのが、かつてのピンボールの球数が3つだったことに由来しているのを知っている人は何人いるのだろうか?）。

実践コース

かなり大変…だから挑戦！『レーベン』

では、いよいよマシンの紹介に移りましょう。今回のマシンはプレミア社の『レーベン』です。

RAVEN TO THE RESCUE!

今回の『レーベン』は、前回の『ハイスピード』に比べてかなりシブいカラーリングになっているけど、これがまたイイ！ じゃ、早速ながらフィーチャーの説明といこう。

フィールドの中央にイエローターゲットと呼ばれるバイクが左右に3つずつあるけれど、このどちらか3つを全てヒットすると、スナイパーターゲットと呼ばれるドロップターゲット（4ヵ所ある）の内の一つが顔を出すので、それを狙う。このスナイパーターゲットは一定時間たつと場所が変わることがあるので気をつけよう。

そうやってスナイパーを倒すと、今度は6つのターゲットのうち一つにのみライトがつき、左右に動くので、これをタイミング良くヒットすれば「EXTRA」のライトが点灯。同様にして、もう一度繰り返せば今度は「BALL」のライトが点灯してエキストラボールが得られるというワケ。こうやってエキストラを取ることが高得点への道だぞ！（但しメモリーなし）



スナイパーターゲット。近距離にあるので注意。



スロープ。意外と登りにくい。

そしてスコアは伸びてゆく

イエローターゲットの右隣にはスピナーがある。普段でもこのスピナーは1回転で千点と高得点だが、エスケープレーンを通過させてからだと、なんと1回転ごとに1万点！ なんだ。こいつは絶好の稼ぎ場所だぜ。

さて、高得点に欠かせないのはボーナスの倍率だが、これを上げるには2つの方法がある。

1つは右上のロールオーバーレーン（もちろんシフトできる）3つをそろえること。もう1つは左上のスロープを通して右か左、ライトの付いている方のホールへ入れることです。でも普段はスロープが上がっていて通すことはできません。そこでスロープを降ろす必要があるのだが…。

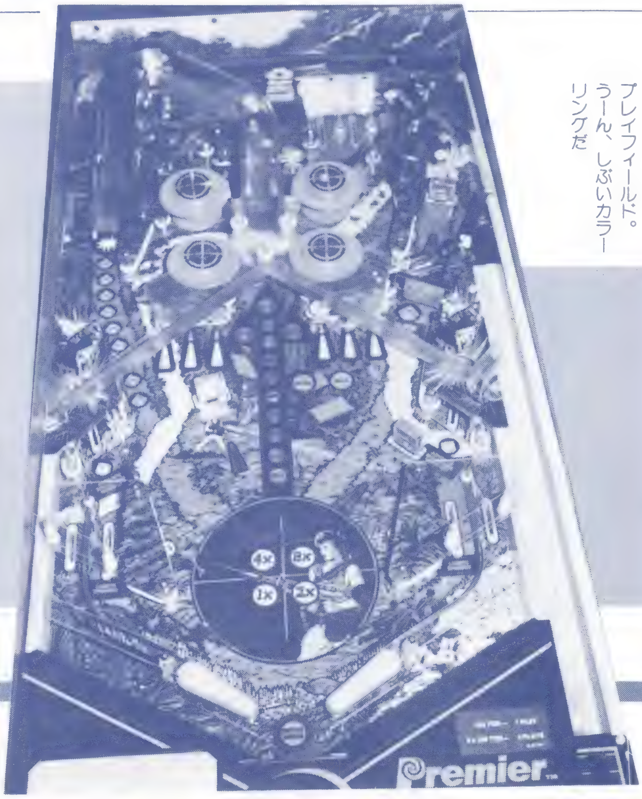
スロープを降ろすにも2通りの方法がある。1つは右上のロールオーバーレーンをそろえること。もう1つは上段中央のレッドターゲットと呼ばれるバンクを全てとって、次に4つのターゲットのうち点灯している1つ（イエローターゲットの時と同様に左右に動く）にヒットさせればOKだ。

なお、こうやってボーナスの倍率を上げてゆくと最高で15倍にまでなるからデカいぞ！

ついでに1クレジットいただきだ！

スナイパーターゲットを落とすと、そのターゲットの場所に「SNIPER」のライトが点灯する。このライトが（4ヵ所のうち）3ヵ所ついたらスペシャルを取るチャンスだ。

「SNIPER」が3ヵ所ついた状態でレッドターゲットを使ってスロープを降すのと同じことをやれば、スペシャルが取れるっ！…と書いてしまうと簡単そうだけど、実際にはかーなーり大変だヨ。まあ何回かプレイすれば「SNIPER」を3つ点灯させるのがどれだけキツいか分かるだろうね。



プレイフィールド。うーん、しぶいカラーリングだ

そしてまた、ミュージックも

この『レーベン』も、プレミア社の前作『ロック』に続いて音楽がいいけど、これはプレミア社の新しい制作方針だそうで、これからも新作に期待したい。

では、今回はこれで。

♥この稿をまとめるにあたり、タイトー「WE'LL TALK ルナパーク店」様に御協力いただきました。

INFORMATION

●ためになる最新情報だよ〜ん●



シネマ

帰ってきたジャッキー・チェン サンダーアーム／龍兄虎弟

昨年9月、ユーゴで斜面を滑り降りるシーンを撮影中に転倒して大怪我をした、あのジャッキー・チェンが再びスクリーンに戻ってきた。

「サンダーアーム／龍兄虎弟」のジャッキー・チェンは冒険家で神の秘宝をねらう邪教集団とさっ爽と闘うカッコイイオトコ。

ストーリーがどうのこうのというより、ジャッキーのテンポの速い捨て身のアクションが全てだ。

断崖の上から気球に乗り移ったり、岩から岩へ滑り降りたり、得意のカンフーで敵とわたりあったり、時速140キロのカーチェイスでオートバイ軍団を蹴ちらしたり、とにかく息つく間もない面白さ。ますますたくましくなったジャッキーにシビれること受け合いだ。

8月16日公開。

ビデオ

ナムコゲームのプロモーションビデオ制作に我がGAMEST編集部員が参加！

ナムコゲームのプロモーションビデオを知ってるかな？ ビデオ設備のあるナムコロケーションに行ったことのある人なら見たことがあるかも知れないね。古くはリブルラブルやギャプラス、最近ではバラデュークやイシターの復活などのゲームがビデオになってるんだ。

で、去る7月18日、ギャプラス、ドルアーガの塔、ドラゴンバスター、バラデュークの4機種のビデオ撮りが行われたんだ。えっ、もう4つともビデオはあるだろうって？ いやいや、この4機種をビデオに再編集するんだ。

実は、この撮影に我が編集部の風見螢と山河悠理がプレイヤーとして参加、「敵を撃たないで」とか「弾を紙一重でよけて」などという注文に応じて、必死になってプレイしていました。ホントなのかって？ 疑ってる人はビデオのネームクレジットを見てみよう。

ギャプラス、ドルアーガの塔、ドラゴンバスター、バラデューク、源平討魔伝の5アイテムが入って10月5日に発売予定！

（バニ子の友人）



和気あいあいの中でバラデュークのビデオ撮りのためのプレイをする山河悠理。

レコード

あの熱い興奮が再び コナミゲームミュージックVOL1

ナムコVGMのレコードは、既に4枚も発売されてるけれど、他のメーカーのものがなくて寂しかったよ。そこにコナミVGMの登場だ。今回の選曲は結構おもしろい。

玄人好みのジャイラス、ロックンロープ、プーヤンに、みんなが知っているツインビーやグラディウスと、実に幅が広いから、ゲーム好きの人なら誰でも楽しめるようになってるのだ。

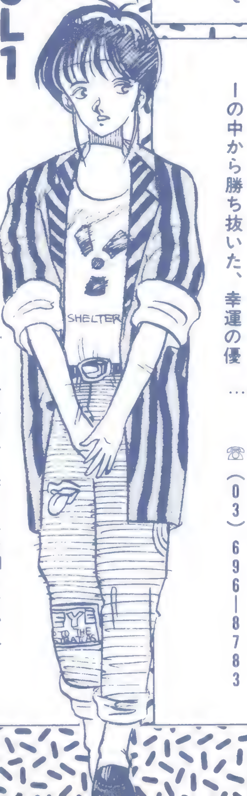
古いコナミゲームを知らない人にはジャイラス、ロックンロープは是非聞いてもらいたい。そして、グラディウスの未使用曲。最初から最後まで楽しめること保証しちゃうよ。楽符の付録もうれしいね。

なんと9月10日に第2弾も発売とのことだ。大列車強盗（!?）やハイパーオリンピック等が収録予定とのこと。

（伊渋見）



レコードジャケット



イベント

ゲームセンターミリオンでゲームイベント開催

去る8月3日(日)、東京は京成線立石駅前にある、ゲームセンターミリオン店で、ゲーム大会が開催された。

機種はスクランブルフォーメーション、アルゴスの戦士、インディージョーンズ、五右衛門の計4機種で、40人近くの強手プレイヤーの中から勝ち抜いた、幸運の優勝者は葛飾区の玉置光男君。

彼は、この日遅れて参加したが「今日は本当についていた」とニッコリ。

同店では、また改めてゲーム大会を開きたいと言っているので、ゲーム大好き人間は気軽に参加してみては…。

☎（03）696−8783

ファミコン

合言葉はASO（あっそう） 池袋東武百貨店・玩具売場に集合！

8月23日、土曜日、午前11時から(このところは覚えておいて)池袋の東武百貨店で、ファミコン用ASOの発売記念フェスティバルが開かれるぞ。

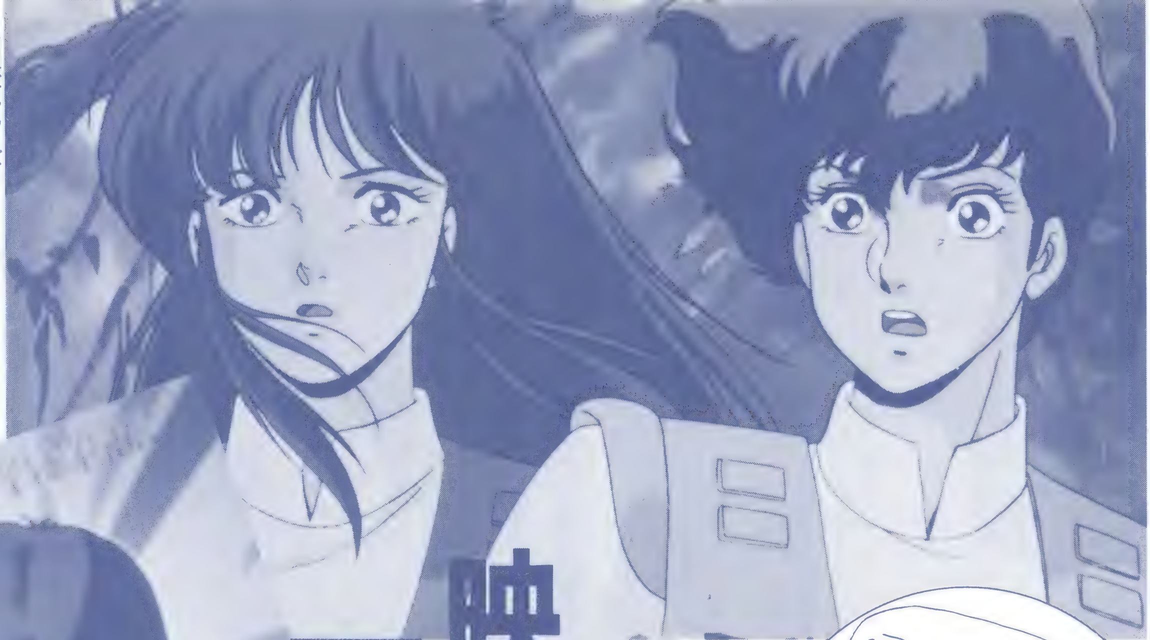
「あっそう」なんて馬鹿にしちゃいけない。盛り沢山で、しかも内容のコイー催しなのだ。

そういっても信用しない人のために、具体的に書いておこう。

まず司会者（かわいいお姉さんだと思う）がASOの説明をするね。それからさっそく希望者のうちから何人かを選びチームをつくって、腕をきそう訳。もちろん、GAMEST名人も会場に行くはずだからバッチリ、アドバイスもできるよ。

それに、なんといっても魅力は優勝者や参加者にTシャツやボールペンなど沢山のSNKグッズがプレゼントされることさ。

ゲームセンターで磨いたASOの腕を見せにきてよ。



➡日本サンライズ「ダーティペア・ノーランディアの謎」より



⬇タイトーのタイムギャル

ビデオゲームと映画・アニメの甘美な関係

日本サンライズの長谷川徹さんに聞きました

風見 螢



長谷川徹さんの似顔絵（高橋良輔監督描く）

さて、タイトルを見て、「なんのこっちゃ？」と思った人も少なくないでしょうが、簡単に言ってしまえば、「ビデオゲームと映画やアニメーションの関係を考えてみよう」という訳です。

「映像文化」だけではすまない関係って？

まず、共通点を探してみましょう。そう、両方とも「映像文化」であるという点があげられます。いずれもエレクトロニクス、メカトロニクスによって実現が可能になったものでしょう（ビデオゲームの方が依存度は高いでしょうが…）。

さあ、共通点は「映像文化」ということだけでしょうか？ いえいえ、まだありますよ。それは「魅力的なストーリーやキャラクター」が求められるということです。

例えば、魅力的なストーリーの一つとして「冒険」があります。これは受け手（映画・アニメは観客や視聴者、ゲームならプレイヤー）が日常体験できないことを充足させるために求められるものです。この魅力的なストーリーやキャラクターについて、アニメーション制作側の代表として日本サンライズの長谷川徹さん（ビデオ版ダーティペアのプロデューサーと言えば知ってる人も多いハズ…）にお話をうかがいましたので、それも交えながら話を進めてみましょう。

お嬢さん、ゲームジェノサイドはお好きですか

まずは魅力的なキャラクターやストーリー作りという点を長谷川さんに聞いてみましたところ、「アニメもゲームも同じ」とのこと。「たまにゲームセンターでゲームを見

⬅タイトーのタイムギャル。ビデオゲームとアニメの申し子といおうか…。とにかくレイカという新たなビデオゲーム界のヒロインを誕生させたゲームだ。

➡日本サンライズ「ダーティペア・ノーランディアの謎」より。新たなるヒロイン観を与えてくれた彼女たちも、ビデオゲームの題材としてはもってこい。「ダーティペア」自体もビデオ版、劇場版と続々と出るそうなので、こちらも期待したい。



るけれど、（アニメ制作と）同じようなことをやっているなあと思う」のだそうです。つまり、両方とも、その魅力で受け手を引きつける必要があるのです。魅力あるストーリーやキャラクターを持った映画はいずれも大ヒットしました。「スターウォーズ」しかり、「インディージョーンズ」しかりです。そして、それらスターウォーズ、インディージョーンズを題材としたゲームも出現し、これらも大ヒットしました。これは、映画・アニメとゲームに必要とされるものが共通しているからだと言えるでしょう。

魅力あるキャラクターは、多くの場合、「ヒーロー」「ヒロイン」と呼ばれます。それらのヒーロー、ヒロインには大きく分けて2種類の人物像があります。一つは感情移入して（受け手がそのキャラクターになりきって）みて気分のいいもの。もう一つが、はたから見ていて小気味のよいものとなります。スターウォーズのルーク、インディージョーンズのインディーは前者、ダーティペアのケイやユリ、タイムギャルのレイカは後者にあたるでしょう（もっとも人によって個人差はあるでしょうが）。

さて、それではヒーロー、ヒロインらしいキャラクターというのは、どんなキャラクターなのでしょう。

長谷川さんが言うには、「タフであること」だそうです。なるほど、ルークもインディーもケイやユリもレイカも、みんなタフですね。いや、逆にタフでなければ魅力的なストーリーを作り出すように動かせないと考えてもいいでしょう。

ゲームでは主人公はキミ 演出家もキミだ

では、次に映画、アニメとゲームのシナリオを作る上での相異点を見てみましょう。基本的には、映画、アニメでの敵（主人公に敵対するもの）には生活感が求められますが（その「敵」の存在を不自然でなくするため）、ゲームでは必要なく、逆に邪魔になることの方が多いということでしょう。つまり、敵は完全な「悪」（主人公から見て）であって、ストーリーは完璧な勧善懲悪パターンの方がゲームにしやすいのです。まあ、「敵」に情をかけたり、ストーリーの途中でロマンスがあったりなんていう、アナログ的でとらえにくい要素なんかは入っていない方がゲームにしやすいのは当たり前ですが（今後、出てこないとは言い切れませんが）…。とにかく、脳の中のF組織（闘争心を司る部分）が純粋に刺激されるようなシナリオの方が作る方も作りやすいし、プレイする方もプレイしやすいでしょう。

もう一つ、大きく違う点があります。それはゲームではシナリオ（状況設定）はありますが、ストーリーは確実なものではないという点です。つまり、プレイヤーによっては、ストーリーはそれ本来の展開をしない可能性がある、ということです。言い方を変えれば、時にはプレイヤーは主人公であり、またある時は演出家であるのです。物語を演じたり、演出したりというのは、ある意味では究極的な愉しみと言えるでしょう。そう、ゲームとは高尚な趣味なのです。ゲームプレイヤー諸君、誇りを持ちましょう！

アニメーションこそビデオゲーム！

現在のビデオゲームは、そのほとんどがアニメーション技法を用いています。つまり、内蔵したマイクロ・プロセッサ（マイクロ・コンピュータ）の信号によってアニメーション画像を写し出しているのです。いわゆるCG（コンピュータ・グラフィックス）というやつです。しかし、このCGを使ったアニメーションではプロセッサの処理能力からくる画像表現の限界というものがあり、とても実写やセル・アニメーションの画像表現能力にはかないません（CGには、それ独特の良さというのもありま





⬆日本サンライズ「装甲騎兵ボトムズ（ビデオ版）」より。ストーリー自体は重厚なドラマ仕立てだが、その戦闘シーンだけでも十分にゲームにできる要素はある。

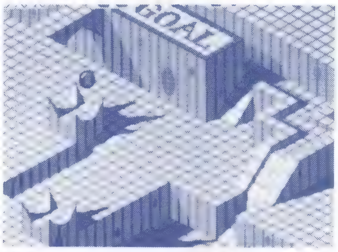






⬆➡アタリが同名映画を題材にして制作したビデオゲーム「インディージョーンズ」。これも名作だが、かたや「スターウォーズ」も劣らぬ名作。





⬆➡アタリのマーブルマッドネス。CGを利用したアニメーションが見事な名作ゲーム。

すが）。

そこで、ゲーム性を多少削りながらも、その画像表現に実写やセル・アニメーションを用いたのがいわゆるLVDゲーム、と言われるたぐいなのです。特に最近では、タイトーの「タイムギャル」では、むしろアニメーション自体の楽しさを強調した構成となっており、ビデオゲームの新しい可能性の一端を開いたものであると言ってもよく、また、映像文化同志の新たなるコンタクトといってもいいでしょう。

なるか？あの作品がゲームに

これまで、映画が題材となったゲームは少なくありません。では、セル・アニメーションは題材となり得ないのでしょうか？長谷川さんが言うには「例外視はしない」とのこと。つまり、「著作物をキャラクター商品化するのと同様に、ゲーム化することもあり得る」のだそうだ。但し、それに際しては、アニメ側の人間はゲームのノウハウを知らないし、ゲーム側の人間はアニメのノウハウを知らないので、その両者のコンタクトが必要なのだそうだ。その仲介役となるのが我々ゲームプレイヤーでアニメファンである人間だそうな（うーむ、責任重大…）。

となると、色々な可能性が見えてくるでしょう。具体例をあげれば、2人同時プレイ可能LVDゲーム「ダーティペアの大冒険」とか、「ボトムズ・リアルバトル」とか（かなり筆者の趣味に走っていますが…）。特に、後者などはボード版のシミュレーションゲームでは味わえないスピード感なり緊張感があって、なかなかだと思いますが、いかがでしょう。

さて、次に、ビデオゲーム化に際してのネックとなるものを考えてみましょう。まず、すぐ思いつくものに版権の問題があります。

が、これは長谷川さんが言うには、「さほど問題ではない」のだそうです。というのは、「版権料はそんなに高いものではない」からです。「それよりも問題はゲーム化された場合に作品のイメージが保持されるかどうか」だそうです。確かに、ゲーム化したためにイメージが壊れては、制作側としても、プレイヤー側としても面白くないですからね。それを防ぐためには、やはりアニメ側とゲーム側のコンタクトを密にするしかないでしょう。

新たなる可能性への提言

ここまでいろいろなことを書きならべてきましたが、実際のところ、ビデオゲームメーカーは以上のことを真剣に考えてみてもいいでしょう。メーカー側もすでにアイデア的には「失うものは何もない」所まで来てしまっているはずです。だからこそ大胆な発想をしてもいいはず…と考えるのは私だけではないのではないでしょうか。

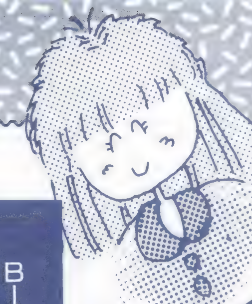
とにかく、この記事では、読者の皆さんにビデオゲームと映画やアニメは極めて甘美な関係にあるということを理解していただけば幸いと思います。

読者プレゼントのお知らせ

今回の記事はいかがだったでしょうか？ この記事に対してマジメに意見や感想を書いてくれた方の中から、私の独断によって5名の方に、日本サンライズのご好意で「ダーティペア」と「ボトムズ」のスチル写真それぞれ1枚をセットでプレゼントします。下手にウケを狙うと、かえって当たらないので注意！

あて先
ゲーメスト編集部
映画・アニメ係
締め切り
8月末日必着

協力（順不同・敬称略）日本サンライズ・長谷川徹／大島恵祐／タイトー／ナムコ



こちら発信局

田口あゆみ



BIG CITY、大阪。自由にかけめぐるサワヤカ少年軍団、それが、〝STAC〟。マンザイ、お好み焼き、商人の街…そして、またまた見つけたゾ、関西のBIGサークル。まあ聞いてくれる?

読者のみなさん、いかがお過ごしですか。あゆみも久々に故郷、福岡に帰り、のーんびりしてきました。

今回はなんと大阪まで足をのばし、ユニークなサークル、STACを直撃しました。

行き先があの道頓堀で有名な難波ときいて、ガゼン張り切ってしまったあゆみ。実は、私、大阪・難波の生まれなのです。今日登場するSTACも何か他人じゃないような気がして…。

〝南高槻アミューズメントクラブ〟略してSTAC。その名のとうり高槻、茨木を拠点とするゲーマー集団。大きいも何も、メンバー数130人余!

こんな大きなサークルを率いるとは、どんなゴツい奴かと警戒しつつ、今日の対談場所〝なんばシティ・ビッグキャロット〟に向かったのです。

ナニワの街は今日も熱気ムンムン! さっそうと現れたサワヤカ少年が、実は…

ここ、実は高島屋の2F。ちょっとおしゃれでしょ。近くになぜか場外馬券売場があったりして。思い切り大きなフロアに、やたらと家族連れが目立つのもデパートならではのムードでした。

で、会長は? とみると、ちょっと前のバックトゥザフューチャーのマイケル君のように、スケボーの似合いそうな、さわやか少年。なんと弱冠16才の今村真君がその人でした。

実は、工業高校電子科の2年生。「毎日ムチャクチャハードで宿題もスゴい」なんてぼやくわりには、週6日はゲームセンター（最近はパサリオを愛用）に行ってしまう、クラスじゃ〝ゲーマー今村〟って、いやちょっと有名だってサ。

〝ドルアーガの塔〟から生まれて…いつのまにか130人!

さっそくSTAC誕生のナゾを解き明かしにかかりました。ことのおこりは今から2年前、今村少年中3の夏。当時〝ドルアーガの塔〟に燃えだしたゲーマーたちが、何とか解法をみつけようと情報交換を行なったのが、そもそもの始まり。最初は10人ぐらいで、サークルを結成したのだそうだ。

「大阪のゲームレベルはどーもイマイチ、だからもうすこしアップさせよう」というのが、今村少年たちの抱いた大志なのでした。でもホントは、〝ハイスコアをたくさんだせたらいーな〟って感じの、軽い気持ちからだって。

STAC結成のころからこの4月までは、吹田のナムコの店〝プレイシティガムガム〟によく集まった。

仲間を集めるために、今村君もいろいろ試みたんだね。雑誌の投稿欄などで会員募集の記事をのせてみたこともある。「だけど、その時はあまり反響はなかった」そうだ。それから2カ月ほど後に今度はベーシックマガジンのハイスコアコーナーにSTACの名がだいぶのった。そしたらなんと! 効果は満点だったのだ。



人間ジョイボールの異名をとる稲田(NSB)君。おとなしい人だが、STAC内最高の腕前です。

一挙に会員激増。北海道から熊本まで、全国からドッと60人ほどの入会希望者が押し寄せたのだそうだ。

こうなるともう、常に一つの場所に集まるのはムリ。時に応じて店をかえることになった。

今は北大阪一帯に散って、高槻、吹田、茨木がメーンスポット。



頭脳派の吉川(DRU)君。グラディウス1000万点を7回達成しています。

〝自由に楽しく〟これがSTAC。ゲームに燃えられるなら、それでOKサ!

「今までの活動って…うーん、別に…」

あまりに簡単明瞭に答えてくれるので、あゆみの必死の聞き込みも時にはからまわり。なにしろ〝ゲームをみんなでワイワイと楽しみながらできる、そんなサークルであれば充分〟と心から信じている真君だから、むずかしい理屈はいらないのです。もちろん会則なんてのもナシ。

でも「楽しみながら、しかもレベルアップを」という気持ちから会誌を、コピー誌だけど発行中。（ゲーメスト7月号32頁参照）

「自分たちの考えた攻略法の情報なんかを載せて、メンバーに配ったり…」だって。エー、なかなかヤルじゃん。ハキハキしてて、ほんとに今村君、個人的にすっかり気に入ってしまった!

「これからもこのままの形でいいと思うよ。これといって気負う



Photo 古本如洋



上がスペースハリアー5070万の今村(VIL)君。下がツインビー1300万の末沢(諸星)君。



STAC内でのいじめられっ子の浜本(MSV)君。別名マーブル浜本。

こともないしね」といたってヨユウの発言。さすが会長さん。

「一時、ドラゴンバスターがサークルではやってネ。もう、あれにみんな一丸となって燃えましたよー」。エー、楽しそう。

平均17才。なにしろ元気印 ネアカのナニワッ子だヨ!

「サークルのフンイキですか。とにかく、何か、おもしろいですよー」

ホラ、又、あゆみのペンを行きづまらせるような発言！ 「ユカイな人が多いですよ」

今日、なんばシティ・ビッグキャロットに来てた7人のメンバー、そういえば元気というかウルサイというか。

ほんのちょっぴりで申し分けないけど、STACのメンバーをここでご紹介。

まずはオーディオマニアの吉川君。もちろんオシャレ。計算機を使ってプレイする頭脳派。グラディウス1千万。おもしろいゲームがでるとひょっこり現われる。

文学少年のムードをかもしだす心やさしい稲田君。ところがひそかに、その腕前はSTAC一番。

りりしい、というか今もいたずら坊主といった方がぴったりの楠君はカルテット430万。

楠君といつもつるんで現われていたのが井川君。このお方がメンバー集めの大貢献者なのだ。ガンスモーク350万。

たまたま学校で、今村会長のとなりの席になったのが縁（ウンのつき?）でメンバーになったモスラこと大橋君。彼んち、大阪名物のお好み焼き屋さんなのだ。(STACのメンバーなら、お好み焼半額だって。会長さん、いいヒトをスカウトしたわネ。)

ふっくらとかわいいのに、いじめられっ子の浜本君。ASO540万だよ。

記憶力バツグンの川島君。ガントレット、エンドレス達成。

川島君と同じ高校の大原君。ひそかにオーディオマニア。アルゴスの戦士480万。

吹田のナムコの店、ガムガムにひょっこり現われたのが縁という末沢君。ホッピングマッピー14万。

ひき入れのプロ、井川君につかまっちゃったのが、テクニシャンで有名だった梅本君。彼、すこし家が遠くて、あんまり顔をだせないぶん、自宅近くで「うしろからさされ組」ってサークルつくって活躍中。

FOR DREAMこと大島君。

東京には会員いないんでしょ、と思ったら、なんのなんの〝可徳さんという未知の大人物〟がおられるそうな。手紙で攻略法なんかを丁寧に教えてくれる、すごくいい人なのだそうよ。エー！ ぜひこちらゲーメスト編集部にも連絡を。

で、会長はどうかときくと、今村君「ゲームは小6のころから、ヒマつぶしのつもりで」（コラ！若いモンがそんなこと言っちゃダメ！）「でも点数上げるのがおもしろくなってきちゃって、そのためには作戦とか、いろいろ考えなくちゃならないでしょ。もう、のめっちゃいましたよ」と、照れながらゲーマーらしい一面をのぞかせてくれました。スペースハリアー1コイン5千万、モトス265万、などなど。

大阪からナニワ男の心意気

from STAC

左から浜本、末沢、今村、稲田、楠、吉川、大橋の皆さん。



500Kmのカベをこえて また、ひとつの出会いが…

かくして、ナニワの午後は過ぎていったのでした。今、大阪でハヤリのゲームは「サラマンダ」だって…。

「そないなことせんかてええがな」なーんて、九州弁真っ青のセリフがとびかうド迫力の中で、あったかーく私たちを迎えてくれたSTACのみんな。こうして、東京と大阪のカベもなんのその、「もしお手伝いできることがあったら何でも」という今村会長の言葉に、もう編集部一同ジーン！ なのでした。

高槻ってなじみのないヒトもいるだろうけど、ヨーク覚えておくように！

また、素敵な仲間と出会えた私たち、感動を胸に名残りをおしみつつナニワをあとにするのでした。



右が浜本をいつもいじめている楠(MAX)君。左がモスラ大橋。



新人の大橋(THE)君。お好み焼屋の息子で、STACメンバーなら半額。

読者大研究

君も参加しないか

スターウォーズ

今月のお客様：江橋康之君／指南番：山河悠理



▲右が江橋康之君(17)、左は私こと山河悠理(まもなく19才)。うーん老けて見えるなあ。

スターウォーズ大ファンの江橋君から手紙が舞い込んだ

毎日男の汗くさいにおいでプンプンしているゲーメスト編集部に一通の手紙が舞いこんできた。それを見ると、スターウォーズについてのことが書いてあり、1年半やりこんでついに行きづまってしまった、などのことがレポート用紙にびっしりと書いてあった。アドバイスを求めていた。

その手紙を見たスターウォーズエンドレスプレイヤーの私が、助け船を出してあげようじゃないか。1年半も一つのゲームに入れ込んでくれるなんて、ハンパじゃないよ。それを黙って見過ごしてしまうなんて、男じゃない。

ということで持ちあがった、このコーナー。

スターウォーズをまったく知らない人も、すでにエンドレスプレイヤーの方もまあ見てくださいな。

その前に、このコーナーの主役、お手紙の差し出し人、江橋康之君について紹介しよう。

江橋君は、神奈川県相模原市に住む17才の高校生。もちろんゲーメストの熱烈な読者の一人で、ビデオゲームのファン。特に、スターウォーズにはどうしようもないほどの魅力を感じている。よくいくゲーム場は東京のはずれ、(ゴメンネ)町田市にあるタイトー直営店でプレイしているそうだ。

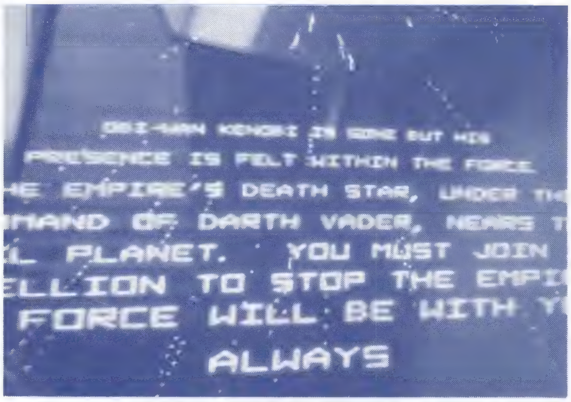
では、さっそく、ゲームの内容などを江橋君に話してもらおう。

まずは江橋君にゲーム説明をしてもらおう

タイトルが示す通り、このゲームは、あの誰もが知っている映画「スターウォーズ」が原作です。とは言っても、あの壮大なストーリーをすべてゲーム化するのは、いくらアタリでも無理というもの。そこはそこ。さすがはアタリ、劇中の一番盛り上がるシーンをうまくアレンジしてゲーム化しました。それがこの「スターウォーズ」です。（アタリからは「ジェダイの復讐」もでています。）



▲タイトル画面です。



▲同上

とにかく敵の弾を撃つこと

プレイヤーは本物の戦闘機を思わせる操縦桿とグリップの人指し指と親指の所にあるトリガーで、「X－WING」を操縦し、デススターを破壊するのが目的です。

X－WINGは、最初6つのシールドバリアーがダメージから守ってくれますが、敵の弾（ファイヤーボール）や障害物に接触すると、1つづつ減っていき、シールドがない状態でさらにダメージを受けるとゲームオーバーです。けれど敵の弾は自分のビームで打ち消せるので、初心者はとにかく敵の弾を撃つことを優先すべきでしょう。なおシールドはデススターを破壊するごとに1つだけ補給されます。6つ以上はたまりません。

闘いは限りなく続き

ゲームを始めるとまずEASY（1面）、MEDIUM（3面）、HARD（5面）のいずれから始めるかを聞いてきます。少しでも長く「スターウォーズ」を満喫したい人はEASYを選ぼう。得点を狙う人はMEDIUM、HARDのいずれかを選ぼう。それぞれの面をクリアーすると40万点、80万点のボーナスが入ります。

1つのWAVE（面）は3つのステージから成り立っています。

最初はデススターから次々と飛来する（とはいっても最大3機までしか登場しません）タイファイターとの空中戦です。このシーンのみX－WINGはR2－D2が操縦してくれるので、方向の自由はいっさいききません。あなたはひたすら射撃に専念して下さい。しばらくするとタイファイターはデススターへと逃げて行き、X－WINGもそれを追ってデススターへと突入していきます。

次のシーンはデススターの表面です。ここには先端から弾を撃ってくるタワーがいくつも立っています。ひたすらその先端を撃って下さい。各面ごとにタワーの本数、配置は決まっているので、すべてのタワーを破壊すると5万点のボーナスです。（残りの本数は画面右上に表示されます。）なおWAVE1には、このステージはなく、空中戦からいきなり溝へと移ってしまいます。またWAVE2では地表にはタワーはなく、バンカー（砲台）しかいません。このステージも一定時間たつと勝手に終わってしまいます。

最後はデススターの溝です。映画では、この場面でダースベイダーのタイファイターに苦しめられますが、ゲーム中では一切戦闘機はでてきません。そのかわりに、もっとやっかいな壁と砲台がX－WINGの進行を妨害します。（溝の横壁や床にあたってミスになるということはありません。）それらをうまくかわし、やがて現われる通風孔に弾を打ち込んで下さい。もし打ち損うと、前方の壁にぶちあたり、シールドを一つ失い、また溝の最初からやり直しになってしまいます。うまくデススターを破壊すればWAVEクリアで、また空中戦へと戻って、以後そのくり返しとなります。

（江橋）



▲スターウォーズのポスター。江橋君のもの。

スターウォーズ攻略ポイントはこれだ

さて、ここで私こと悠理と江橋君との会話をもとに、スターウォーズ攻略にあたってのポイントなどを説明するので、心して聞く、じゃなかった、読んでみて下さい。一応、読者の皆さんも基本的な操作はできるということを前提にして話しているので、ご了解を。

溝の中までシールドをなくすな



▲スターウォーズの操縦桿。

江橋　空中戦のポイントは?

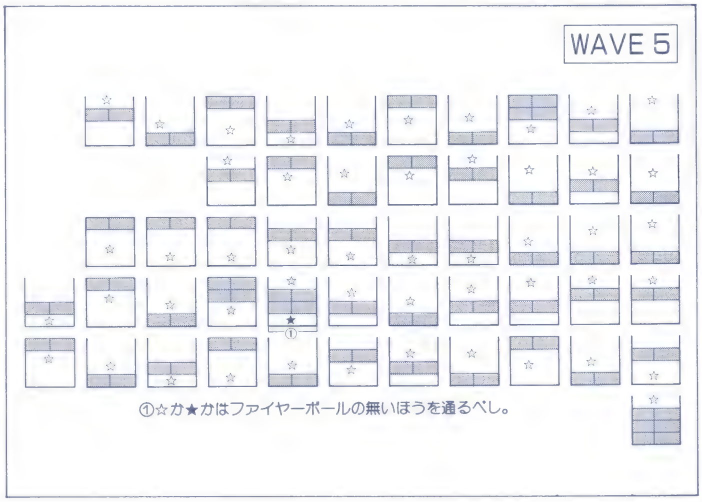
悠理　慣れないうちは敵機を撃たないことだね。つまり、ファイヤーボールだけ撃つんだ。へたに敵機を撃つと、ファイヤーボールが背景といっしょになって流されて死ぬ場合が多いんだよ。慣れてきたらダースベーダー艦を撃つこと。とにかく、空中戦でシールドを失うことはもったいないからね。

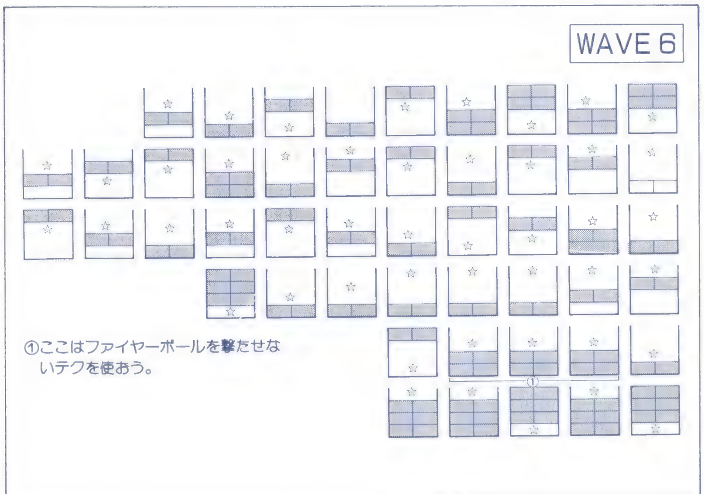
江橋　それじゃタワーは?

悠理　レーザータワーを全滅させると5万点のボーナスがはいるんだけど、これも慣れないうちは無理だと思ったら撃ちにいかないこと。無理して撃ちにいってタワーにぶつかると連続してシールドが減る場合が多いから、そうなってからだともうとりかえしのつかないことになっちゃうからね。それと、自分なりのパターンを作ること。バンカー（砲台）は早めにやっつけること。これがけっこううるさいんだ。もうひとつ、レーザータワーのシーンで、ファイヤーボールを見切ること。

江橋　どういうことですか。

悠理　レーザータワーのシーンでは、敵の出してくるファイヤーボールはけっこう当たらないんだ。そのへんを見切るということなんだ。とにかく、空中戦とレーザータワーでは、シールドを失わないことだね。





USE THE FORCE

悠理　溝の中はどうやってるのかな?

江橋　ひたすらファイヤーボールを撃つしかないと思うんですけど。

悠理　うーん、やっぱりそれはいけない。フォースを使うんだよ。

江橋　フォースを使うってどういうことですか?溝の最初で、「USE THE FORCE」といっているのは知っているんですけど。

悠理　フォースというのは、溝の中で自分がビームを撃たずにエキゾーストポートだけを撃つことなんだよ。フォースを使うと、WAVE1が5000点で以後、1万・2万5000・5万点とあがっていき、WAVE5以降は10万点になるんだ。これはかなり点数に影響するよ。それに、慣れてくるとビームを撃つよりか、フォースを使ったほうがやりやすくなるよ。

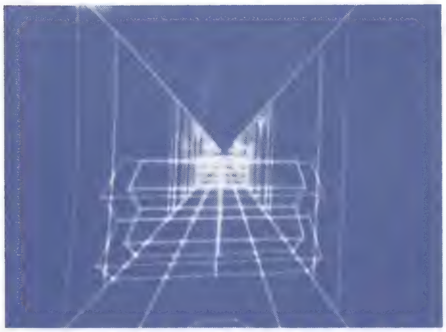
江橋　なるほど。でもどうすれば、あの花火大会の中、ビームで防がずに最後まで行けるんですか?

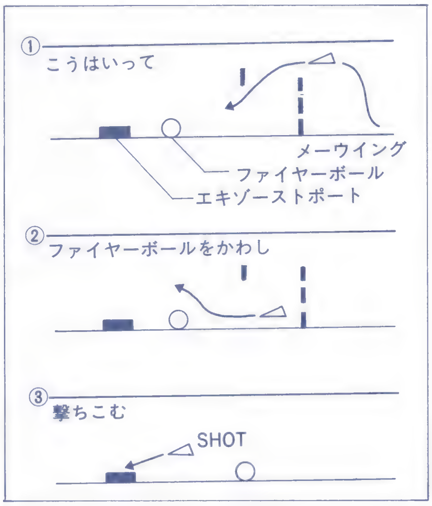
悠理　ファイヤーボールには特徴があって、砲台から撃たれたあとX―ウイング・ファイター(自機)に1回だけ誘導された方へファイヤーボールは行ってしまうんだ。それと同時に途中にわんさかでてくる障害物(キャットウォーク)のパターンを覚えることだね。WAVE11までは、出てくるパターンは同じなので通る道というのが自然とできてくるんだ。それを覚えたら、WAVE11までは楽にいけるようになると思うよ。(上にWAVE5~8までのトレンチに出てくるキャットウォークと通り道を書いておきましたので、そちらの方も参考に。)

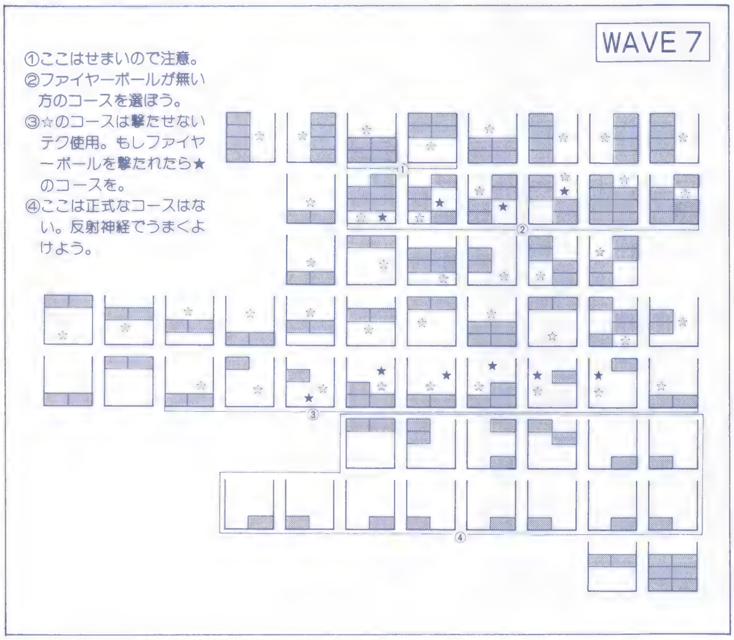
江橋　特別なテクニックなどはありますか?

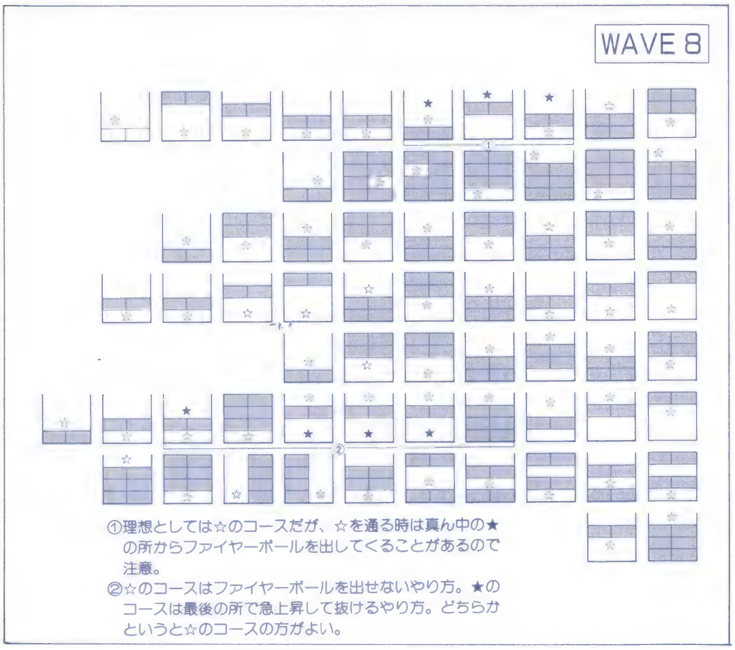
悠理　やっぱし、ファイヤーボールの誘導があげられるね。それと、フォースを使う時に特に有効なテクがあるんだ。それは、「ファイヤーボールを撃たせないテク」とでも名づけようか。そこで、写真を見てほしい。これはWAVE6の最後のあたりなんだけど(WAVE4にもでてきます)照準が障害物のすれすれに合っているでしょう。このようにすれすれに平行に飛んでいればファイヤーボールを撃ってこないんだよ。このテクは、いろんな所で応用がきくのでぜひマスターしてほしいものだね。

それとWAVE7からのエキゾーストポートを撃つ時だね。これも誘導のテクを使うんだ。(図を参照)









スターウォーズ 豆知識

攻略法とはちょっとはなれるけどスターウォーズに対する知識を深めよう、ということで…。

■

・空中戦の終わった後、デススターに突入する時やエキゾーストポートを撃ってデススターから引きあげる時、なにか文字が…。

■

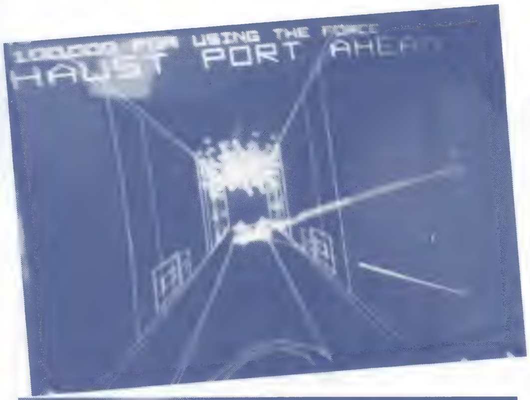
・デススター破壊後のシールドボーナスの点数と左上に表示される点数をくらべると…。

■

・デモ中に、操縦桿を左右に動かすと…。

■

・このゲームに使われているボイスは、全部映画に使われたものをボイスシンセサイザーで再現したものです。ひまな人は、誰が何と言っているのか調べてみよう。





メンテナンスをお忘れなく

江橋　ぼくのよくいく店のスターウォーズのシールドの設定は最初が6つで面クリアするごとに1つ増えるんですけど、つくば博の星丸ランドでは最初9つで2つずつ増えたんですよ。これはどういうことなんですか？

悠理　それは、テストモードというのがあってそれで設定を変えることができるんだ。普通は、最初が6つで1つずつ増えるんだけど、最高で最初9つで3つずつふやすことが設定できるんだ。

江橋　それと照準がうまく動かないやつがよくあるんですけど。

悠理　それは店のメンテナンス（調整・整備）がなってないんだ。つまり長期間ほっぽいてる台や、操縦桿をひどくあつかっている台は照準が遅れている所がほとんどなんだ。ボタンなんかもないのもいっしょなんだよ。

江橋　最終的に、上達するコツは？

悠理　とにかく、スターウォーズ自体に慣れることだね。ぼくも下手な時にいろいろなスーパープレイヤーからいわれたんだけど、「慣れのゲームだ」と何回も言われたんだ。それと、上手な人にアドバイスしてもらうことだね。ぼくもそうして上達した訳だけれど、前のスーパープレイヤーから適切なアドバイスしてもらった人は、ほとんど終わらない人達だね。その人数は10人くらいいるかな。とにかく、ぼくもできるだけアドバイスするから。

江橋　わかりました。これからもお願いします。



ということで、日曜日に巣鴨キャロットでスターウォーズをやっている江橋君とアドバイスしている私を見たとか見ないとか…。読者の中にもわからない人がいたらアドバイスしてあげるよ。

なお、ただいま風見君が大特訓中で、WAVE12（8―2シールド）いってるぞ。

★今回はこれで終わりです。読者の方で「このゲームがわかんないよー」「先に進めないよー」というような人は編集部までお手紙ください。返信用切手を入れてくれた人にはお返事を必ず出します。なお、NEWゲームや隠れキャラなどの問い合わせはいっさい受けつけません。

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15

柴田ビル

株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢　(　　　) 才 性別　(男・女)
ご住所　〒□□□□□　電話 (　　　　　　　　)	
①小学 (　　　) 年　②中学 (　　　) 年 ③高校 (　　　) 年　④大学 (　　　) 年 ⑤社会人　⑥その他 (　　　　　　　　)	

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	,　　　,　　　PTS.	月　日	達成
面数等			
備　考			

ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

キリトリ線

氏　名		スコアネーム		
住　所				
電話番号	（　　）	年齢	才	男・女
感　想				

以上のスコアを記録したことを証します。

証人	

君こそGAMESTAR



おめでとう!!栄光の戦士　GAMESTARは君だ!!
ハイスコアを載せていないお店で出したハイスコアでも、ここでは載せちゃいます!!

●スクランブルフォーメーション
1,000万点達成者（順不同）
泉武寿（東京都武蔵村山市）
斉藤俊太郎（福島県福島市）
☆仲間機99コあつめたのに、なんにもならなかった。
酒井正一郎（神奈川県横浜市）
太田昇（大阪府羽曳野市）
松野卓哉（三重県鈴鹿市）
☆とにかく腰が痛い!!
水嶋由広（愛知県高浜市）
☆1人でゲームをして、何時間もしょんべんをがまんして苦しかった。
中川強（福岡県大牟田市）
☆はっきりいってこのゲームにはあまり金がかからなかった。
川口真（茨城県稲敷郡）
☆赤坂・銀座の1upでたすかった。
川田憲（大阪府東大阪市）
☆はっきりいってオシリがむれました。
大島鋼一（大阪府吹田市）
☆当店の店長は男前の尾崎さん（ムリヤリ書かされた）
谷口高博（長野県駒ヶ根市）
SSS、BEATMAX—BEFAX、COM、ああるじいぶう、CHACHA、ARM、LUM、O・M、KID—M・Y、松本、HIM＋JIN、松岡

●ファンタジーゾーン
1位　25,611,180点　NEC
2位　21,564,000点　浜松潤次
3位　18,022,490点　STAC—NSB
以下1,000万点達成者16名

●ロボレス2001
1位　1,000万点　XXX（あしゅらてんぷる）
2位　9,271,100点　NOUA

●ガントレット
1位　2,055,860点　田中良秀
2位　762,177点　HKspecial
3位　545,888点　Y・W

●黄金の城
1位　1,000万点　武田輝彰（北海道）
☆カウンターストップをめざして5時間30分もかけたが、スコアが0にもどりがっかりした。
2位　5,489,900点　恵一十恵美
3位　5,415,500点　小林政雄

めざせハイスコア!!

全国のゲーマーの努力の結晶が数字となって表われたもの…それがハイスコアだ!!

ゲーム人気度ベスト10

この人気度は全国各地30軒あまりのゲームセンターの調査によるものです。

順位	機種	メーカー
1	ファンタジーゾーン	セガ
2	アルゴスの戦士	テクモ
3	熱血硬派くにお君	テクノスジャパン
4	グラディウス	コナミ
5	怒IKARI	SNK
6	スペースハリアー	セガ
7	ダンプ松本	セガ
8	スクランブルフォーメーション	タイトー
9	イシターの復活	ナムコ
10	闘いの挽歌	カプコン

〔注〕各店毎に提出していただいたゲーム順位を、1位ゲーム10点、2位9点……10位を1点として計算し、その総計（総点数）を基にトータル順位といたしました。

寸評

調査時点では「イシターの復活」、「サラマンダ」等が出まわっていなかったためか、全体としての順位は低い。しかし、入荷ずみの店においては好順位をキープしている。
「熱血硬派くにお君」は普及率こそそれ程でもないが、各店でトップであるため3位にまでなった。安定多数の「ファンタジーゾーン」にどこまで他機種がせまれるか、今後楽しみである。　御旅屋

プレイシティキャロット琴似店

北海道札幌市西区琴似2条2丁目　琴似グリーンビル

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダーセプター	332,360	弥左繁晴	
2	トイポップ	86,720	つきだて	
3	サイドポケット	49,800	せいちゃん	
4	バベル	186,600	内村誠助	
5	大怪獣の逆襲	204,514	畑野千晴	
6	聖戦士アマテラス	640,000	橘　卓哉	
7	ハングオン	52,676,090	弥左繁晴	
8	スーパーチャイニーズ	19,967,600	藤　田	
9	ファンタジーゾーン	14,333,300	つきだて	
10	スカイキッドデラックス	1,419,320	すみた	

パサディナ

北海道札幌市中央区南4条西3丁目　第2グリーンビル　☎(011)518—2308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	熱血硬派くにおくん	325,600	鷲　頭	3周の4面
2	スクランブルフォーメーション	35,689,800	松　岡	ノーマル
3	A・S・O	2,887,400	坂上幸男	12面クリア
4	ガンスモーク	2,302,100	川　田	全面クリア
5	魔界村	3,808,500	SPL，川口	16周5面
6	アルカノイド	755,580	鷲　頭	1コイン全面クリア
7	黄金の城	5,415,500	小林政雄	
8	エキサイティングアワー	3,641,190	池　田	ノーマル
9	怒	1,424,600	A・K	
10	メジャーリーグ	1,941,900	矢　島	
11	HIGH-SPEED	10,259,650	中の商店	
12	大怪獣の逆襲	537,026	EPO	

筑波学園キャロットハウス

茨城県新治郡桜村天久保1—5—3　☎(0298)51—7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アマテラス	287,700	ケイサン	
2	ファンタジーゾーン	12,990,000	ドリーマーズ	
3	妖獣伝	667,100	松本伊代が好き	
4	バベル	128,000	森永太郎	
5	アルファックスZ	6,636,200	わしが塾長である	
6	ダンプ松本	336,000	マジカルズ	
7	エンパイアシティ1931	84,200	マジカルズSIN	
8	トイポップ	65,770	ドリーマーズ	
9	Mr. 五右衛門	249,300	can 太郎	
10	スクランブルフォーメーション	1,000万+α	松本伊代が好き	
11	サンダーセプター	160,550	マジカルズSIN	

ヒノデベガス

宮城県仙台市中央1丁目10—23　日乃出興業ビル3階　☎(0222)64—0570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ファンタジーゾーン	15,217,000	I. Z	4キ
2	闘いの挽歌	494,350	I. Z	4人
3	スペースハリアー	36,686,350	K C L	3人
4	黄金の城	3,596,500	S A	4人
5	ワンダーボーイ	766,890	S. Y	4人
6	ダンプ松本	4,697,430	N O B	NORMAL
7	アルカノイド	624,520	TOP ONE	3キ
8	カルテット	936,300	K C L	1000ヘルス
9	怒	1,499,700	I. Z	5人
10	A S O	2,284,710	N. BOY and せんごく	3キ

コインスナック稲田

北海道帯広市稲田8線4番地22　☎(0155)33—3602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダーウィン4078	566,200	Y A L	
2	少林寺への道	10,000,000	OAC-SAK(坂田)	91人残り
3	1942	11,828,610	OAC-SAK	全32ステージクリア
4	アルゴスの戦士	523,610	OAC-SAK	
5	闘いの挽歌	69,200	Y・K	
6	A. S. O	2,110,470	O K T	全12面クリア
7	バラデューク	160,720	OAC-SAK	全48面クリア
8	ハングオン	36,926,880	OAC KAK	
9	スペースハリアー	34,392,970	F G K	全18面クリア
10	ハイボルテージ	162,800	OAC-SAK	



ヒノデベガス

ポニーワールド・ザ・コング

埼玉県所沢市緑町1—3　☎(0429)25—5677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ゲットスター	327,310	H A M	
2	ファンタジーゾーン	10,097,900	L U M	
3	ハレーズコメット	7,977,690	Y. N	
4	ファイナライザー	4,398,500	Y. N	
5	スクランブルフォーメーション	12,011,000	L U M	
6	ワンダーボーイ	2,049,710	K O T	
7	アルゴスの戦士	3,767,870	L U M	
8	怒	285,900	K L I	

ダイエーレジャーランド十和田店

青森県十和田市東一番町7—27　とうてつターミナルビル2階　☎(0176)24—0065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ワールドカップ	最終面クリア	松田真樹	
2	アルゴスの戦士	1,239,640	佐藤光広	
3	妖獣伝	312,200	MARSHALASH	
4	グラディウス	1,040,100	松田真樹	ハード
5	スクランブルフォーメーション	1,536,200	イトボック	
6	ファンタジーゾーン	10,868,340	MARSHALASH	
7	怒	1,327,200	沼田　久	最終面クリア
8	魔界村	1,501,700	松田真樹	ハード
9	ハレーズコメット	3,487,520	MARSHALASH	
10	ワンダーボーイ	380,650	ウ　ル	
11	ロボレス	2,900,250	T WRYNECK	

ゲームプラザ

千葉県千葉市中央3—17—1　千葉セントラルプラザ内　☎(0472)27—3092

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	トイポップ	61,250	LKY-MRD	1人用BOX-20
2	妖獣伝	272,300	B A W	オールクリア3人残り
3	闘いの挽歌	全2週クリア	B A W	1コイン
4	ファンタジーゾーン	11,089,980	YOU. A	R-18 HARD設定
5	怒・IKARI	1,317,400	Z A P	オールクリア
6	Mr. 五右衛門	716,700	SHOTAN・I	STAGE-14
7	ロボレス2001	2,838,050	GONTA	
8	大怪獣の逆襲	113,700	Z A P	
9	ダーウィン4078	686,560	Y. I. SYI	HARD 2周目4面
10	ラフレシア	714,500	B A W	R-8 かせぎなし

ダイエーレジャーランド郡山店

福島県郡山市大町1丁目4—5　☎(0249)34—2121(内)262

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アルゴスの戦士	3,058,160	P. G (パル君ぐえー)	
2	闘いの挽歌	1,063,100	SOL(SP.B)	ニューバージョン2周目剣王
3	妖獣伝	485,100	SOL(SP.B)	1 COIN 全部クリア
4	ダンプ松本	665,694	SOL(SP.B)	77面クリア
5	ワンダーボーイ	948,500	KIM(SP.B)	エリア 6 ROUND 1



ダイエーレジャーランド十和田店

二荒キャロットハウス

栃木県宇都宮市二荒町9—4　渋田ビル　☎(0286)34—0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アルファクスZ	1,236,500	ベルゼルガ	100円で
2	ファンタジーゾーン	9,912,800	〃	R=17
3	エンパイヤシティ1931	135,920	ベルゼルガ(NOB)	
4	アマテラス	147,800	飯岡正明	
5	シューティングマスター	722,200	亜美 AGAIN	R=14
6	ロボレス2001	1,915,800	ベルゼルガ	R=10
7	Mr. 五右衛門	89,100	井上雅隆	R=3
8	A S O	2,922,550	ベルゼルガNo.84	最終クリア
9	ホッピングマッピー	32,886	小野道弘	R=17
10	スクランブルフォーメーション	22,389,400	A R M	



ゲームプラザ

AMUSEMENT HAUS

宮城県名取市大手町1丁目2—1　☎(022)384—0247

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アルゴスの戦士	3,952,430	タカハシ	No Every
2	アマテラス	184,600	タカハシ	2 RANK UP
3	熱血硬派くにおくん	85,100	タカハシ	No Extra
4	怒	1,472,300	タカハシ	2 RANK UP
5	ハレーズコメット	4,469,060	しんじ	2 RANK UP
6	ピンボールアクション	1,357,480	Z I R	3 RANK UP
7	ファンタジーゾーン	4,394,840	タカハシ	2 RANK UP
8	スクランブルフォーメーション	1,233,000	タカハシ	2 RANK UP
9	ガンスモーク	1,104,550	丹　野	2 RANK UP
10	スターソルジャー	540,700	タカハシ	10分間
11	黄金の城	358,800	タカハシ	2 RANK UP

ナムコクリハシ店

千葉県銚子市新生1—17　☎(0479)22—6966

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	A S O	1,978,640	MIB	全面クリア
2	トイポップ	41,660	ACEと仲間	ノーマル
3	魔界村	2,194,000	淡路くん	ノーマル
4	PAC-LAND	1,372,290	O J A	ランクCNOエブリ
5	キングオブボクサー	761,000	木村くん	
6	グリーンベレー	624,300	ZEXTER	ノーマル
7	ホッピングマッピー	96,765	CARROT CLUB	全面クリア
8	モトス	2,332,600	ESPER	ノーマル全クリア
9	ガンスモーク	277,350	MIB	ノーマル
10	インディアナジョーンズ	609,820	G G B	LIVE-5



二荒キャロットハウス

君こそGAMEST

●THE 26TH Z（アルファックスZ）

1,000万点達成者（順不同）
SURPASSER—R・T
INFINIT—FLIEGEN
FUN
甲吉

●ダンプ松本

1位　7,740,630点　RZV
2位　6,656,940点　SOL（SPB）
3位　6,355,900点　STAC—NSB

●魔界村（クリアラウンド数）

1位　18—2　町田和洋（群馬県）
☆5,000円以上使ってこの雑誌に載らなかったらバカみたいなもんだ…と思う。
2位　16—5　川口剛史
3位　9—1　福田匠吾

●Mr.五右衛門

1位　100万点達成　ペルシャ工藤尚朗
2位　716,700点　SHOTAN・I

●ワールドカップ

全面クリア達成者（順不同）
松田真樹、椎名学、Z—SPM（雄二）
他9名

●ハレーズコメット

1位　9,540,000点　バカボンくん
2位　7,977,690点　Y・N
3位　6,327,270点　KEN

●妖獣伝

1位　485,100点　SOL（SPB）
2位　383,900点　大木たかし
3位　312,200点　MARSHAL—ASH

●トイポップ

1位　139,750点　ACU—Y・N
2位　86,720点　つきだて
3位　65,770点　ドリーマーズ

●アルゴスの戦士（全面クリア）

1位　4,343,240点　浜直幸
2位　4,202,430点　T.S—笹川貴弘
3位　4,177,300点　Z—SPM（雄二）

●怒（1コインクリア）

1位　1,933,800点　STAC—VIL
2位　1,506,800点　Y・W
3位　1,472,300点　タカハシ

●カルテット

1億点達成者
JUMP—ELIXIR—T²
CRAMP＝BOY

●スーパーチャイニーズ（業務用）

1位　5,000万点　井川徹弥（大阪府）
2位　9,804,300点　M・C—KOBA
3位　4,328,500点　T・Y

●ワンダーボーイ

1位　2,449,070点　西田昭典（神奈川県）
☆はっきり言ってまぐれのようです。（ノーミス8—4クリア、ドール32）ドールを1つでも取らないと、AREA 7をクリアした時点でゲームオーバーになります。
2位　2,399,450点　YKC—HACHIYA
3位　2,049,710点　KOT

プレイシティキャロット巣鴨店

東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1　☎(03)943—6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇	1,587,800	野崎敬二	3周目2面
2	サンダーセプター	438,230	FANCY-KETOSE	MASTER
3	トイポップ(1P)	139,750	ACU—Y. N	全面クリア
4	〃　(2P)	163,110	KETOSE/KIMBLE	同上
5	聖戦士アマテラス	3,507,600	FAMK—POP	70面 73人逮捕
6	闘いの挽歌	1,076,650	CPM闘幻狂KOM	5人設定 全2周クリア
7	ダンプ松本	7,740,630	RZV	77面クリア
8	エンパイヤシティ1931	306,430	Craogs	2周目6面
9	ザ・リターン・オブ・イシター	MAIN GATE クリア	常連の皆様多数	1コイン
10	Mr. 五右衛門	999,999+α	ペルシャ工藤尚朗	イヒヒヒ
11	ワンダーボーイ	2,449,070	VMT-DAN	全面クリア
12	カルテット2	99,999,999+α	CRAMP BOY	199面
13	バベルの塔	234,300	AOI-たく	1コイン ストレートクリア
14	ロードランナー(アタリ)	974,820	破壊魔・悠理	レベル10
15	スーパーチャイニーズ	9,804,300	M.C. KOBA	8—4面
番外	おかし大作戦	92	ガンセキ	さらし者

アポロ

東京都東村山市栄町2—16—18　☎(0423)95—1880

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ASO	2,508,460	ITP・山河悠理	12面クリア
2	アーガス	3,751,550	ZPT	14面
3	ワンダーボーイ	486,600	ちょんまげ	ノーマル
4	グラディウス	2,684,200	高井大好き	
5	ハングオン	36,208,510	SUPER-FB	
6	アルゴスの戦士	2,214,360	山本	1コイン
7	ダーウィン4078	1,185,530	ちょんまげ	
8	RF2	218,790	SUPER GREATETR	ノーミス
9	ファンタジーゾーン	11,478,320	高橋ゲハ	ラウンド18
10	聖戦士アマテラス	277,800	ちょんまげ	エリア6 1コイン
11	熱血硬派くにおくん	83,100	山本	ノーマル
12	ロボレス2001	232,200	No.2318 小室忠幸	R19

小野塚商店（愛称：トッキョ）

神奈川県横浜市磯子区久木町3—32　☎(045)753—3621

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	妖獣伝	128,800	HMT	
2	黄金の城	328,400	HYSh	
3	ロボレス2001	1,220,800	OHM	
4	スクランブルフォーメーション	20,000,000※	SKY	
5	グラディウス	486,100	UCh	Most Difficut
6	魔界村	212,300	YNKW	〃
7	怒	272,300	IWMR	
8	ワンダーボーイ	593,560	HShMT	
9	タンク	3,246,000	YNKW	2ndボーナス指定

※電源を切った為(18：00)、最高点は不明。2千万クリアーは小生も確認しています。その後≒20分で電源OFF。

プレイシャトー

神奈川県横浜市伊勢崎町4—109　☎(045)251—8340

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	熱血硬派くにおくん	331,800	室井国孝	12面
2	クラッシュロード	274,990	ABA	
3	サラマンダ	771,300	でんすけ	2周目1面
4	イシターの復活	全128面クリア	GIL	MALE
5	カルテット2	369,300	BLUEMAX	13面
6	アルゴスの戦士	4,343,240	浜直幸	27面クリア
7	ワールドカップ	2—0	椎名学	全クリア
8	ダンプ松本	3,659,600	鯵川幸樹	
9	ワンダーボーイ	941,310	関陽也	6—2
10	ファンタジーゾーン	10,372,640	KWM-ATA	

サンペディックナムコランド

千葉県習志野市谷津1—161　☎(0474)77—5192

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スペースハリアー	42,751,860	COM	1コインクリア
2	ファンタジーゾーン	17,158,660	COM	R—29
3	スクランブルフォーメーション	10,000,000+α	COM ああるじいぷう	
4	怒・IKARI	1,371,400	小久保信宏	1コインクリア
5	ワンダーボーイ	729,420	小川慎一郎	AREA 5 ROUND 3
6	黄金の城	4,336,800	鈴木尚平	
7	ロボレス 2001	9,999,999	XXX(あしたてんぷる)	R-53 Jタイプ
8	アルファックスZ	10,000,000+α	INFINIT-FLIEGEN	3周目Zクリア
9	A.S.O	2,180,290	YOU. A	全面クリア
10	BABEL	251,100	ZURUZURU	1コイン 全面クリア
11	ダンプ松本	254,250	TRT	R—5
12	スーパーチャイニーズ	4,328,500	T. Y	7—4 ワープ 1回使用
13	SKY KID DX	1,102,920	ああるじいぷう	全面クリア バクゲキ数21
14	ダーウィン4078	862,480	EXTENDER AMI	R—24
15	GRADIUS	3,303,000	ああるじいぷう	8—4

GAME IN YAMAYA 熱中村

千葉県木更津市永井作474　☎(0438)98—7568

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	熱血硬派くにお君	129,550	篠田貴志	2ライブ
2	ファンタジーゾーン	10,336,300	石井智礼	
3	アルゴスの戦士	1,862,940	小山広己	1コイン27面
4	黄金の城	396,200	久住信行	最終面クリアでゲームオーバー
5	ダンプ松本	531,830	山屋博人	
6	グラディウス	1,228,100	阿津英司	エブリーなし ハード
7	カルテット	3,732,730	石井智礼	4面
8	ガントレット	2,055,860	田中良秀	74面(エルフ)
9	Mr. ごえもん	513,500	吉原洋和	最終面クリア
10	トイポップ	56,540	竹村秀年	26面
	スクランブルフォーメーション	5,102,800	長谷川智	4周途中でやめた
	闘いの挽歌	387,400	綾野秀明	1コイン1周クリア2周途中
	ファイナライザー	1,764,100	中瀬公次	
	妖獣伝	267,600	吉原洋和	最終面クリア
	ダーウィン4087	581,400	綾野秀明	

ビデオインセガ船橋店

千葉県船橋市本町1—3—30　☎(0474)23—7076

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファンタジーゾーン	15,532,200	深谷正広	24面
2	ロボレス2001	9,271,100	NOV. A	
3	ワンダーボーイ	708,520	JAC	
4	怒	1,348,900	?	
5	黄金の城	5,271,100	XID	
6	スペースハリアー	35,940,200	BE	
7	メジャーリーグ	2,093,700	JAC	6試合+α
8	闘いの挽歌	166,500	?	
9	カルテット	831,700	JAC	
10	ダンプ松本	593,490	RR	

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ

東京都豊島区東池袋3—1—4 サンシャインシティ文化会館B1
☎(03)983—0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イシターの復活	128面クリア	CPM闘幻狂MOM	
2	闘いの挽歌	460,050	CPM闘幻狂MOM	
3	アルカノイド	232,200	オリバー石井	
4	熱血硬派くにおくん	349,400	CAH-KEN	
5	グラディウス	2,000,000	KOKE	
6	ツインビー	6,267,650	森沢優	
7	1942	12,117,570	坂本	
8	サイドポケット	17,500	松浦	

ゲームハウス999

大阪市旭区中宮５丁目12―12　☎(06)953―9838

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アルゴスの戦士	1,354,100	CHACHA/FS	
2	熱血硬派くにおくん	201,850	倉垣憲司	
3	スペースハリアー	53,170,380	FREE MID	
4	グラディウス	1,365,600	中村誠	
5	ダンプ松本	903,860	PISCES	
6	怒	1,466,100	FREE MID	
7	スクランブルフォーメーション	11,332,900	CHACHA/FS	
8	ハングオン	39,838,240	朝山	
9	ダーウィン4078	573,910	CHACHA/FS	
10	フラワー	1,333,380	FREE MID	
11	ファンタジーゾーン	9,644,720	FOR DREAM	
12	ASO	1,991,400	CHACHA/FS	
13	ワンダーボーイ	542,590	FOR DREAM	
14	スーパークロスII	354,900	橋川	
15	カルテット	740,800	PISCES	
16	ピンボールアクション	975,390	北川	
17	妖獣伝	254,800	KYOKO-G	
18	トイポップ	34,870	GIJ/FS	
19	タイガーヘリ	457,780	外山	

Pasadena

大阪市茨木市駅前町１―４―１　☎(0726)25―8270

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ガントレット2P	レベル　148	STAC-VIL STAC-NSB	共に１コイン 面数優先
2	カルテット	712,300	LXE-赤い戦士トマト	１コイン18面
3	ペーパーボーイ	114,251	STAC-VILちゃん	イージークリア
4	サラマンダ	732,800	高槻七中放火事件	７面(NSB)
5	怒	1,933,800	STAC-VILちゃん	１コイン 最終面クリア
6	ハイスピード	8,200,500	K.T	4/29
7	イシターの復活	116室解明	原付暴走族？STAC	入荷３日目7/6
8	モトス	2,652,300	高槻七中いじめランド・STAC-VIL	同点者２名 62面クリア
9	ASO	3,588,060	STAC-DRU	
10	グラディウス	10,389,100＋α	STAC-DRU	
11	アルゴスの戦士	4,202,430	T.S-笹川貴弘	全27面クリア
12	ダンプ松本	6,355,900	STAC-NSB	78面クリア 暴走!!
13	ファンタジーゾーン	18,022,490	STAC-NSB	35面!?
14	ワンダーボーイ	922,250	マリオ（PCガムガム）	ボタン逆
15	熱血硬派くにおくん	291,550	VT-橋本	
16	アマテラス	514,000	MAKIの口の臭さは日本一!!　京都	タイホ０名
17	Mr. 五右衛門	550,150	STAC-VILちゃん	11面
18	ロボレス2001	3,988,000	CBR250買うTHE(STAC)	
19	ワンダーボーイ	2,399,450	YKC-HACHIYA!	ボタン正当 隠れ8面クリア
20	闘いの挽歌	1,068,850	YKC-HIGASHINO	YKC会員募集 2周クリア(3周)

スターダスト

岡山県岡山市駅前１―７―２　☎(0862)26―4998

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スペースハリアー	59,611,780	NEC	６人２コイン
2	スクランブルフォーメーション	30,000,000＋α	SSS	15周
3	メジャーリーグ	4,816,980	BSG	139対０
4	グラディウス	10,000,000＋α	NEC	22周目の４面
5	ファンタジーゾーン	25,611,180	NEC	32面
6	ダーウィン4078	1,224,100	シスター？	
7	アルゴスの戦士	1,092,290	A.T	
8	フラワー	99,999,990＋α	HCE	
9	Mr. 五右衛門	256,350	GBH	
10	怒	1,316,580	まめぞんくん	最終面クリアー

●ハイスコア募集●

このコーナーでは全国のゲームセンターのハイスコアを募集しています。掲載希望のお店は編集部まで。折りかえし用紙を送ります。

あて先　〒101　東京都千代田区内神田１―15―15
柴田ビル
新声社　めざせハイスコア係
しめきりは毎号奇数月15日(必着)です。

プレイシティキャロット豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通り１丁目12　☎(0532)55―8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サンダーセプター	332,110　4面	NOV(M.A.I)	
2	Mr. 五右衛門	309,000	イトーサン	ステージ７
3	沙羅曼蛇	562,000	SUG	
4	アルカノイド	235,410	IMM&AGF	Rd 15
5	アマテラス	712,300	BIG BLAST	エリア13(14面)逮捕２人
6	スーパースプリント	40,500	RYON	
7	ダンプ松本	6,005,920	IMM&AGF	Rd 77クリア
8	メジャーリーグ	1,900,000	SUG	
9	アルファックスZ	9,999,999	甲吉	ゲームがこわれた
10	マーブルマッドネス	184,260	MINAMI	

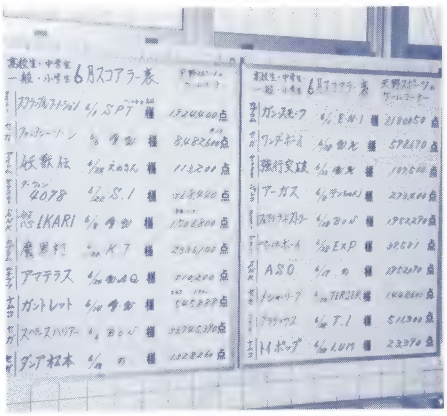


プレイシティキャロット豊橋店

アメリカ

三重県津市江戸橋駅前　☎(0593)24―1587

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アルゴスの戦士	4,177,300	Z-SPM(雄二)	27面クリア
2	闘いの挽歌	458,100	Z-SPM(雄二)	２周目６面
3	ダーウィン4078	1,101,920	西口雅人	２周目14面
4	ゲットスター	1,740,000	細川剛	７周目でやめた
5	熱血硬派くにおくん	145,300	細川剛	２周目のサブ
6	ファンタジーゾーン	8,055,000	稲垣庄吾	２周目
7	ダンプ松本	2,970,460	Z-SPM(雄二)	42面
8	グラディウス	666,900	稲垣庄吾	２周目４面
9	ホッピング・マッピー	72,890	Z-SPM(徹)	31面クリア
10	ワールドカップ	ファイナル 5:0　勝ち	Z-SPM(雄二)	１試合１:30設定



天野スポーツのゲームコーナー

ニュースターグループ４店

山梨県甲府市城東２―10―22　☎(0552)32―7570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アルカノイド	152,530	ぺケぺケ	ニュースター
2	アルゴスの戦士	3,455,730	ＫＡＺ	ゲームプラザ
3	熱血硬派くにおくん	2,951,000	も　ぐ	ニュースター
4	ダンプ松本	1,292,030	ぼちゃ	ニュースター
5	妖獣伝	383,900	大木たかし	上高地
6	ワンダーボーイ	1,037,260	佐　野	京　王
7	フラワー	543,400	ハイマー	ニュースター
8	スクランブルフォーメーション	12,845,900	Ｏ．Ｍ	ゲームプラザ
9	ファンタジーゾーン	8,471,140	ハイマー	ニュースター
10	ハレーズコメット	6,327,270	ＫＥＮ	ニュースター

プレイシティ松本店

長野県松本市中央１―３―７　セントラルビルB1　☎(0263)35―6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スクランブルフォーメーション	40,000,000＋α	HIM＋JIN	20周目残75機
2	アルファックスZ	9,999,800＋α	FUN	全面クリア
3	ダーウィン4078	10,000,000＋α	Lucky 7 (Now win)	２ミス ７周目の13面
4	黄金の城	5,489,900	恵一＋恵美 マイナ―TAN	
5	メジャーリーグ	1,367,000	南無阿弥蛇仏	１コイン
6	ダンプ松本	617,750	Ｉ．Ｍ	
7	ワンダーボーイ	619,000	恵一＋恵美	
8	アマテラス	577,700	ＨＩＭ	11面
9	妖獣伝	256,300	ＪＩＭ	
10	Mr. 五右衛門	102,300	ＴＯＸ	

がらんがらん

長野県駒ヶ根市赤須東６―23　☎(0265)82―3955

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	Ａ・Ｓ・Ｏ	3,067,810	Now Win!	全面クリア LEVEL 2
2	ダーウィン4078	10,000,000＋α	〃	８周目15面 残３機
3	SKY-KID DELUXE	474,170	〃	MISSION13 勲章12個
4	TOY-POP	19,000		
5	グラディウス	1,240,600	Now Win!	２周目 点かせぎ
6	EXCITING-HOUR	1,199,000	ＡＡＡ	round-78
7	PAC-LAND	759,610	Now Win!	TRIP-8 round-30
8	メジャーリーグ	69,000	AXIA	１回裏
9	ツインビー	3,480,000	Now Win!	STAGE-15
10	グリーンベレー	141,160	KENICHI	STAGE-04
11	影の伝説	867,900		

天野スポーツのゲームコーナー

愛知県西尾市高砂町41　☎(0563)56―2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スクランブルフォーメーション	1,924,400	SPTヘッチマ	
2	ファンタジーゾーン	R 10 8,482,600	Ｙ・Ｗ	
3	妖獣伝	113,200	えのさん	
4	ダーウィン4078	368,440	Ｓ　Ｉ	
5	怒	1,506,800	Ｙ・Ｗ	
6	魔界村	2,336,100	Ｋ・Ｔ	
7	アマテラス	310,200	Ｗ・ＡＱ	
8	ガントレット	545,888	Ｙ・Ｗ	エルフ　１コイン
9	スペースハリアー	33,745,390	ＢＯＮ	18面クリア
10	ダンプ松本	1,328,260	の	
	ガンスモーク	1,180,050	Ｅ・Ｎ・Ｉ	
	ワンダーボーイ	598,670	Ｗ・Ｋ	
	強行突破	107,500	Ｗ・Ｋ	
	アーガス	273,400	テンちゃん	
	フェアリーランドストーリー	1,952,290	ＢＯＮ	
	ペーパーボーイ	39,581	Ｅ・Ｘ・Ｐ	
	ＡＳＯ	1,952,290	の	12面クリア
	メジャーリーグ	1,448,600	TERSER	

君こそGAMEST

●アマテラス

1位　3,507,600点　FAMK—POP
2位　712,300点　BIG BLAST
3位　640,000点　橘卓哉

●闘いの挽歌

2周目剣王打倒達成者
今村雄一（高知県）
BAW
YKC—HIGASHINO

●熱血硬派くにお君

1位　349,400点　CAH—KEN
2位　331,800点　室井国孝
3位　325,600点　鷲頭

●ハングオン

1位　53,528,560点　福武友紀雄（大阪府）
☆ゲームを終えた時、とうとうこの「HANG・ON」を極めたんだなあという充実感がこみあげてきた。
2位　52,676,090点　弥左繁晴
3位　43,123,660点　つねちゃんくあとうです

●メジャーリーグ

1位　4,816,980点　BSG　139対0
2位　2,093,700点　JAC
3位　1,900,000点　SUG

●ASO

1位　3,654,000点　SURPASSER—R・T
2位　3,588,060点　STAC—DRU
3位　3,353,510点　新田正二

●ダーウィン4078

1位　1,000万点　谷口高博（長野県）
☆Very Tired!! 残り10機は過去最高の残機数だったのでうれしかった。
2位　7,284,880点　北島信義
3位　1,224,100点　ミスター？

●グラディウス

1位　1,000万点達成者
NEC
STAC—DRU
3位　4,986,300点　こうじホワイトリバー

●ホッピングマッピー

1位　123,000＋α点　内村誠助（北海道）
2位　96,765点　CARROT CLUB
3位　72,890点　Z—SPM（徹）

●スペースハリアー

1位　61,730,990点　NEC
2位　53,170,380点　FREE—MID
3位　45,525,170点　JUMP—ELIXIR—T²

アミューズメント山口

山口県山口市湯田温泉3丁目5—8 ホテル松政内千人湯　☎(0839)24—5212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ファンタジーゾーン	8,559,840	BEATMAX-DDD	R13
2	スクランブルフォーメーション	40,000,000＋α	BEATMAX-BEFAX	10時間以上途中中断
3	アルゴスの戦士	2,704,660	BEATMAX-BEFAX	1コインR20 百万点のなぞをといた
4	ワールドカップ	ワールドチャンピオン	SET! FBI, DDD ほか(合計6人)	ディフィカルト
5	ダーウィン4078	886,500	BEATMAX-VAX	R24
6	ロボレス2001	1,488,800	BEATMAX-SET!	R10
7	ワンダーボーイ	466,870	BEATMAX-KKK	1コイン 4－3－3
8	Mr. 五右衛門	135,700	ZARD	R4
9	セクションZ	214,370	BEATMAX-FBI	ハードセクションX
10	マンハッタン24分署	117,700	BEATMAX-SET!	R13 あまりやってない

キャンパスセガ岡山店

岡山県岡山市津島中3丁目6—5　☎(0862)41—1202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダンプ松本	1,883,500	U-TT	
2	ファンタジーゾーン	4,891,020	矢地	
3	グラディウス	1,583,200	DUY. CPR	
4	1942	11,650,030	松村みゆき	
5	フラワー	1,237,410	DUY. CPR	
6	メジャーリーグ	1,165,850	MVX	
7	黄金の城	1,318,810	BIGGNER	
8	ワンダーボーイ	776,000	DUY. CPR	
9	ファイナライザー	206,820	CBX	
10	影の伝説	1,835,200	ZEBRA	

タイトピア木屋町店

愛媛県松山市木屋町3—10—13　☎(0899)24—8538

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	THE 26TH Z	10,000,000＋α	SURPASSER-R.T	7周目1コイン
2	エンパイアシティ1931	135,200	SURPASSER-KANE	8面
3	ゼビウス	7,000,000	SURPASSER	4時間
4	ASO	3,654,000	SURPASSER-R.T	まだまだ
5	サンダーストーム	706,000	ワンジー	全面クリア
6	ロードブラスター	382,000	LEE他3名	ノーミスクリア
7	ハレーズコメット	9,540,000	バカボンくん	60面
8	スターフォース	3,512,000	SURPASSER-MOM	ハイランク
9	TANK	10,000,000＋α	SURPASSER	全面クリア
10	タイガーヘリ	2,650,300	SURPASSER-MOM	265エリア
11	ファンタジーゾーン	7,456,100	ハッタリかちくん	2周目
12	怒	1,012,000	ジョイランドもよろしく	8コイン
13	ビックイベントゴルフ	(18ホール)＋6	ハッタリNEWTYPE	TA2-8810
14	ワールドカップ	全面クリア	5名のみなさん	ノーマル
15	ワイバーンFO	710,800	SURPASSER-R.T	ノーマル
16	メジャーリーグ	1,540,000	TAKAHASHI	2コイン
17	タイムギャル	1,231,000	かちくんIZARMAN	ノーミスクリア
18	スクランブルフォーメーション	10,000,000＋α	KID-M.Y 他2名	ノーマル

ハイテクセガ表町店

岡山県岡山市表町2丁目7—33　☎(0862)32—9267

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ハングオン ライトオンタイプ	35,816,390	MAC23℃	5分4秒89
2	スペースハリアー	61,730,990	NEC	1コイン
3	ASO	2,004,950	山口知也	
4	魔界村	1,245,200	古賀督徳メロディー	
5	ダンプ松本	1,405,050	JBA	78面
6	怒	1,377,900	KYON²	1コイン
7	1942	1,055,860	J・K	
8	アルゴスの戦士	1,589,920	特攻隊TSHO	1コイン
9	ロボレス2001	3,501,630	F・U・S	59面
10	スクランブルフォーメーション	11,000,000＋α	SSS	残機36機 ストック99＋α
11	闘いの挽歌	150,000	AMI AGAIN	
12	ワンダーボーイ	526,000	AKI	1コイン
13	ファンタジーゾーン	13,345,780	(A)	20面
14	シューティングマスター	796,800	YYY	
15	テラクレスタ	9,999,990＋α	特攻隊TSHO	
16	ハングオンシットダウン	43,123,660	つねちゃんくあとうです	4分55秒36
17	グラディウス	4,986,300	こうじホワイトリバー	
18	メジャーリーグ	1,265,600	秋夜長	1コイン
19	フラワー	1,062,350	TANNOH星人	
20	カルテット	2,304,200	(A)	1コイン JOE 32面
21	アストロフラッシュ	193,880	私,田中かな？	

ゲームスペースサンデー

長崎県長崎市出来大工町21　☎(0958)21—1444

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウス	811,500	SRX	
2	ファンタジーゾーン	10,917,830	MKH	
3	怒	1,357,100	小曽根剛	
4	スーパーチャイニーズ	2,208,500	BALTAN	
5	ワンダーボーイ	533,500	ゴーレム	
6	妖獣伝	141,700	IIDA. K	
7	RF—Z	201,900	Mr. マナベ	
8	ASO	1,740,600	KENJI, KUBO	
9	パックランド	519,100	山口隆樹	ランクD
10	ガントレット	295,814	HK Special	WARRIOR
		762,177	〃	VALKIRIE
		642,302	〃	WIZARD
		406,529	〃	ELF

ゲームセンターチャンピオン

岡山県倉敷市阿知2丁目5—31　☎(0864)21—7585

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ワンダーボーイ	765,860	白髪宣義	ノーマル
2	スペースハリアー	34,530,300	田沢征昭	HARD
3	ファンタジーゾーン	9,453,000	〃	NORMAL
4	アルゴスの戦士	3,303,200	JOG	ノーマル全面クリアー
5	熱血硬派くにおくん	295,600	SOE	イージー
6	サラマンダ	429,600	KEI	ノーマル1コイン
7	黄金の城	444,700	三好勇	ハード
8	ハレーズコメット	3,701,200	MDK	ハード
9	フラワー	2,573,600	貝原真一	ノーマル
10	アマテラス	420,600	JOG	ノーマル

"ゲーメスターズ"ハイスコア募集要項

ゲーマーの輝ける星"ゲーメスター"…我々はそんな星を待っている!!

君こそゲーメストでは読者の方々のハイスコアを募集しています。申請にあたっては、本誌はさみ込みの葉書を使用してください。(同様の書式ならば、官製はがきでも可)

証人はお店の店長さん等になってもらうのがベスト。まあ、記入もれがないように注意してください。

注意点

★清く正しく美しく…くれぐれも正統プレイで！ 永久パターンなどの使用は問題外!!

★〆切はちゃんと守ること…奇数月15日必着です。間にあわないと、オタちゃん泣いちゃうから!!（キモチワルイ…）

あて先は
新声社 ゲーメスト編集部
「君こそゲーメスト」係



ゲームセンターチャンピオン

安く長ーく子供たちに楽しんでもらいたい

お金をあまり使わずに長ーくゲームを楽しんでほしいと…

［ゲームセンター］
ニュースター
（甲府市）
――社長
畑 晴夫さん

新宿から高速バスで約2時間。国体開催に向けて活気あふれる甲府にやってきました。めざすはニュースターグループ4店のゲームセンター。この店では、3人がグループとして名簿を登録すると、ゲーメストを1冊プレゼントするシステム。ユニークなアイデアの持ち主、社長の畑晴夫さんに聞きました。





以前は攻略法を中心にした新聞を、自分たちでつくって発行していたんですよ。でもネ、お客さんは、チラッと見るだけで読んでくれないんです。これはちょっとむなしいですよ。それに2人の人間がかかって時間もとるし…。そんな時ゲーメストを知りまして、「これはいい！」と、さっそく活用させていただくことにしたんです。

皆さん、ゲーメストが来るのを待ち切れない様子で、来ると喜んで見てますよ。喜んでいただけるのは何よりです。

なぜゲーメストをプレゼントすることになったかというと、この本は、人気ゲーム、ニューゲームの攻略法をていねいに紹介してあるでしょう。子供たちはゲーメストから攻略法を学びとって、お金をあまり使わないで、ゲームを長時間楽しんでもらいたいという気持ちからです。

なんだか、畑社長さん始めニュースターの皆さんのあったかーい気持ちが伝わってくるようだ。ニュースターグループは全台50円プレイにしている。

マージャンゲームを除いて、全て50円プレイです。小さい子供が100円玉をどんどんつかうなんてかわいそうですよ。子供のお金でしょ。あんまりつかってほしくないですね。ゲームのおもしろさを理解してもらって、それでいてお金もつかわなくてもすむようにね。

オペレーターの心情としては利益をあげたいというところでしょうが、子供たちのことを優先して考えるのはさすがです。畑さんの少年たちを見る目は優しい。



ゲ・ー・セ・ン・情・報

ビデオインセガ船橋店

千葉県船橋市本町1－3－30　国電船橋駅前
☎(0474) 23－7076

いました、いました！ウワサの女性店長（何がウワサなんだろうか？）の玉澤さんが…。以前に電話で話したことがあるので、初めてのような気がしません。



「今回はプレイランドツアーの3ページ…」「え～っ！そんなに？　うれしいわ！」「じゃなくてぇ…」「あらら…」「ちょこっと紹介って感じなんですよ。とりあえず写真を1枚」「あらぁ、はずかしいわ」「つかうかどうかわかりませんが…」「え～、そんな～」……いやはや、本当に明るいお方です。お母さんって言うと失礼だから、お姉さんって感じ。

お店の中はとっても明るくってキレイ。玉澤さんの心づかいが行きとどいてるんですね。…オット、ゲーメストのポスターが！「ゲーメストの宣伝はバッチリですよ」と玉澤さん。

常連客の声なんかが聞けなかったのが残念だけど、玉澤さんの口調から考えると、固定客も多いようです。このお店の魅力は明るい店内、豊富なゲームというだけではないのです。玉澤さんというキャラクターがスパイスになっているんですネ。

今日もビデオインセガには明るい笑い声があふれていることでしょう。

（御旅屋）



マジに語ろう



◀誇りを持って仕事をしたい…畑社長

名前を覚えて語れば つっぱり少年だって心を開くよ

店側としては、お客様――特に少年たちの名前はひとりずつ全部覚えるようにしているんです。その意味でも名簿は大切なんです。名前を覚えてあげることは、コミュニケーションを深めるための大切な第一歩だし、基本でしょ。「○○君どうだい？ サラマンダは？」「難しいよおー」などと、つとめて会話するようにしています。

大人でも同じですが、自分の名前を覚えていてくれて悪い気はしないものね。子供たちも同じで、名前を覚えられていると、悪いいたずらなんかしなくなりますよ。

○○君と呼んで話せば、少年たちは心を開いてくれますよ。服装とか表面的な言動だけを見て、世間は善悪の判断を性急にしますが、それは間違いだと思いますよ。

畑さんは、またケジメも大切にしている。帰宅指導も中学生には夕方の6時5分前に呼びかけているとのこと。

中には、時々悪さをする子もいるけど、そんな子にはきつく言いますよ。「もう、来なくてもいいよ」って。かわいそうでも、その時はきちんと言う。ルールを守って欲しいですからね。またその子のためにもね。たいていは後から「もうあんなことはやらないから」って謝ってきますよ。仲がいいからって、なれあいはダメですね。

いろいろ誤解はあるけど努力すればきっと ゲーム場は楽しい所って分かるよ

ゲームセンターは非行の巣だとか言われるけど、そうじゃないことは、皆さんもよく知ってるでしょう。風営法なんかで、ピンク産業なんかと同じに見られるのはいやですね。ゲームは健全な娯楽ですから。

よく見回りに来られる人なんかの中に、テーブルの上に灰皿がおいてあるからって、文句を言ったりして。灰皿があるからって、子供たちがたばこをすっている訳はないでしょ。でも最近うちのゲームセンターに来る人には、分かってもらえてるようです。「畑さんのとこなら大丈夫だな」って。

確かにネ、風営法などという法律が必要な位に、中にはギャンブルマシーンなどを置いてある所もあったようです。でもそこは、どんどんすたれていますね。これは風営法によってあらわれたプラスの面でしょう。もうひとつは、業界のみんなが、そんな法律が必要のないように努力をしていこうとしていることでしょう。

私は、自分の職業として自分の子供が恥かしいと思うことはしたくない。

「あと10年もすれば、ゲームに親しんだ子供たちが大人になって、ゲームに本当の理解を示してくれる社会になると考えている」と、話してくれた畑さん。そんな畑さんの言葉に、今日はいい取材ができたな、と満足感いっぱいで、甲府をあとにしたのです。

（御旅屋）

たまり場っていうと、悪いように思われるけど、ゲームセンターは良い意味でのたまり場なんだよね。仲間づくりの場なんだよね。子供たちの心をくみとり、業界の向上をめざすニュースターグループ。畑さんのお話から、その熱意がひしひしと感じとれました。

(有)ニュースター
本社 甲府市城東2－10－22
TEL（0552）32－7570

ゲ・ー・セ・ン・情・報

新装 ハイテクセガ柏店

千葉県柏市柏1－1－11 丸井地下
☎0471(03)9844



前号（7月号）で紹介された店（旧ビデオインセガ柏店）だが、その後きれいに改装・一新されたので、紹介しよう。

店内は宇宙空間をイメージしたとあって、ファンタスティックな雰囲気に仕上がっていて、照明もバッチリ。

さらに次々とPRすれば――セガの新筐体シティタイプが25もどどーんと入って、店内がすっきりしたこと。入口もネオンサインと電球の点滅でとても華やか。

セガの直営店だけあって、新台入荷の早さは県下一。

店の人の対応がよく、本当に気持ちよくプレイできる。



最後に…。特に、女性でゲーム好きで一度ゲームセンターに入ってみたい方、こわがらずに、ハイテク・セガ柏店へ！とは金子店長さんのPRです。

（阿部）

頑張ちゃったぜコーナー



うーうー。ASO 4百万いきそこねた。大久保通りで20円のASOがあったので、いつもそこにはまっていた。最近はそのとなりでイシターにはまっていたので、編集部にもあまり顔を出さなくなり、原稿を落としそうになったというしまII。

（空中戦艦・大和）



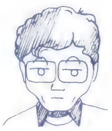
8月21日は私の19回目の誕生日である。ついでに8月22日は岡田有希子の19回目の誕生日のはずだった。故に1日違いなのだ。そんなことはどーでもいいか？

（悠理）



誠に、申し訳ないのですが、私めに、東京都23区付近の「べんべろべえ」が置いてある店を知らせて欲しいのです。役に立った人から1名様に、某ゲームのテーブルポップを差し上げます。

（伊渋見）



ひゃはひゃは♡ 9月21日まで夏休み!!でも2カ月のうち大部分はゲーメストの仕事してるんだろうな、やっぱり。（と言いつつも、この本が出る頃には富山にいる私…）編集部も人手不足（人材不足だという話もある）だから大変だよ。

（おたたた御旅屋）



知らない人は知らないけれど、知っている人は知っている。と、一般常識を絵に書いたよーな私です。それから私の名前を「セキハンピラフ」とか「アカマダラスナキ」とか呼ぶ人がいますが、このペンネームは「アカムラサキ」と読みまーす。

（サラマダラ・砂希）



タイムギャルのレイカ、カルテットのマリ、ラブリーエンゼルのケイとユリ、アルファのクリス。…未来の可愛い女の子はみんなおヘソを出していないといけないようです（あ、そー言えば、ディスコシーンのアルフィンも…）。

2号に栗原桃郎君の絵を載せよーと言ったのは私です。石投げて下さい。

（マッドアイディアマン　螢）



アイーッ!! 校内模試平均下回ったよーっ、数学の問題サギだよーっ。それに浪人生の私にばかり仕事を押しつけるな!! わー、みんなで私に二浪しろって言ってるよー。

（にーろんBTN）



今回は学校のことや国家試験などがあって、パソコンやアーケードゲームの記事は書けなかったがゲーセンの紹介と編集後記だけ書いたから、まあいいか…な？

（FAMK-JUP阿部）



イシターのマップを書いていると、頭がしめつけられてくる私です。私は孫悟空か！くそ〜！

（おみ）

軟弱者め！

（編一同）



いやー暑い暑い。もう夏も真盛りですねー。

読者の皆さんは、どんな夏の日々を送っているんでしょうねぇ。

毎日、ちゃんと宿題やって、ゲームセンターへ行ってたかな？

宿題ちゃんとやって、ニュータイプのゲーメスト3号を友達に見せれば、2学期、君はもう、クラスの人気者間違いなし。

（伴北）

期待できるぜ!!

次号は10月18日発売！

☆買うしかないな、コリャ

総力取材 AMショー大特集

■10月といえば何を連想する？ 食欲？ 運動会？ 読書（ウソォー） 失恋？…といろいろあるけど、ゲームの好きな君なら真っ先に——「AMショー」 秋の新作ゲームが勢揃いするビッグイベントを、ゲーメスト編集部が総力をあげて取材・大特集!!

GAMEST 9月号

■昭和61年9月20日発行（隔月発行）第1巻第3号通巻3号

■発行人　加藤　博

■編集人　植村伴北

■発行元　株式会社新声社

〒101　東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル

電話 03（293）9321

編集部 03（293）9324

■印　刷　耕文社

◆編　集

御旅屋喜久　風見螢　山河悠理　破魔　大和和大　疾風

Norry伊渋見　平野おみ　藤島厳碩　佐々木浩文　石井ぜんじ

長崎智久　橋モトス　野崎敬二　宮崎一徹　JUP阿部　赤斑

BG浜　田口あゆみ　斉藤智晴　アイキャー　鈴木昭仁

髙橋己代子　萩原祐四郎

◆協力スタッフ

SHEEP STUDIO　エジマ企画　エヌ・シーシー

古本如洋　松川由雄

ASO フルスクランブル!!

8つのアーマーを駆使して高得点をねらえ!!

●ファミコン用

お待たせ、SNKのFCカセット第1弾だ。

業務用をやってた人もそうでない人も

存分に楽しんで下さいなっと!!



まずはパワーアップだ

SYD(プレイヤー)はスタート時はとっても弱い。どうやってパワーアップするのかというと、ピラミッドを破壊して中から出てくるパワーアップポイント、つまりSML(服のサイズじゃないよ)を取ればいいのだ。Sはスピード、Mはミサイル、Lはレーザーのパワーアップポイントで、それぞれ3段階にパワーアップする。そして、最強の装備になると、今度はSMLの代わりにKがでるようになる。これはSYDのパワーを維持させるものである。これを取っておかないと、死んだ時いちばん弱い状態にもどってしまうのだ。又、これを取っているとミサイルが連射できるようになるので便利だ。

ピラミッドの中に入っているのはパワーアップだけじゃない

ピラミッドを破壊するとパワーアップポイント以外に、E・ヨ(逆E)・W・R・ꓘ(逆K)、C・?などがある。

E はアーマーを使うのに必要不可欠なものだ。取るとエネルギーが2増す。エネルギーは24まで貯えられる。

ヨ はエネルギーが4減るので取らぬ方がいい。

W はワープ。いっきに先の方へ進める。いやな敵などはこれで避けることができる。

R はリターン。ある程度前へもどされる。これで得点かせぎもでる。永久パターンも不可能じゃないかも?

ꓘ はKを取った後、代わりに出るようになる。取ったら大変!せっかく最強だったのが最弱と化してしまうのよん。気をつけるべし!

C は最悪のポイント。ꓘよりもひどいぞ!! なんていったってꓘにプラスして、エネルギーも全部とられてしまうのだよ。これを取ったが最後。あとは死ぬのを待つばかり。

? は取ってからのおたのしみ。決して損はしないよ。あることだけをのぞけばだけどね。

業務用ASO 3百万点への道

みんなに長く楽しみ続けられた業務用ASO。今でも人気はおとろえていない。全面クリアできる人はたくさんいるだろうけど、3百万点いく人は何人いるのかな?

あっさりクリアしてしまうと、どんなによくても2百万点いくかいかないかくらいのスコアで終わってしまう。

そこで、点かせぎのできるおいしいおいしいエリアと、かせぎのワンポイントアドバイスを君にプレゼント。(いまさらなんていってはダメ。知らない人だってけっこういるんだから。)

高得点のチャンスを逃がすな

なんといっても点がグーンとあがるエリアといったら5面10面の後半だね。うん。Bポイントが最低でも6個、最高で8個(ミステリーピラミッドがあるのよ)あるんだもん。その内8千点がとれるのは2個~3個ときたもんだから、そりゃ~点のあがることあがること。そのエリアだけで5万~6万はかるくいってしまう。Rなんかでたら泣いて喜んでしまう。

ところで、Fでめくる以外にもBポイントの8千点がとれるのって知ってたろうね。(実は私はつい

▼エネルギーがたまったらすかさずシールドへGO!!

アーマーをあつめなきゃ

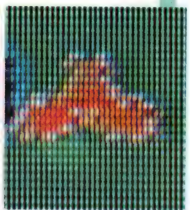


と、いってもクリアするのに必要なアーマーといったら、実は1つ又は2つで十分なのよね。本誌5月号の業務用ASOでもいっていたように、シールドさえもっていれば何の苦労もせんのだよ。弾をくらってもEのエネルギー補給をおこたらなければ全然へっちゃら……なんていったら、他のアーマーがかわいそうだよね。みんな便利なアーマーばかりなんだから。それじゃ、それぞれのアーマーを紹介するとしよう。

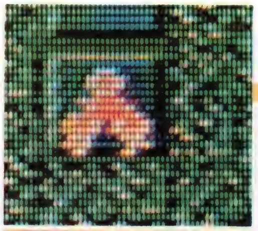
◆キャノンアーマー

強力な弾を出すぞ。これで大型要塞も簡単にふっとぶ。エネルギーが減るのもあまり速くないのでけっこう長持ちできる。又、他にいいこともあるよ〜ん。





▲キャノンアーマーの弾はパワー満てん!!



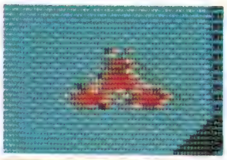


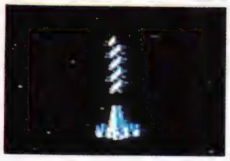
▶シールドアーマーって見た目ではカッコ悪い。しかし?

◆シールドアーマー

さっきいったとおりです。敵から身を守る最も使えるアーマー。

◆パラライザーアーマー



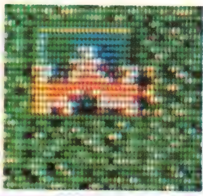


▶パラライザーは別名サイクロンアーマーと呼ばれる。うそでーす

凍結ビームがザコを凍らす。凍らした敵は体当たりでもこわせる。敵の弾もこわせるので、主にそっちを目的にして使える。

◆ホーミングアーマー

地上用誘導弾を出す。一発撃つごとにエネルギーが1しか減らないので、とっても経済的なアーマーだ。たくさんある地上物をまとめて破壊してくれる強者だ。

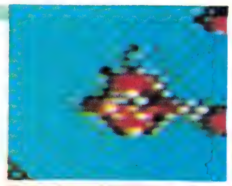




▶ホーミングは地上物をまとめて壊すすごいやつだ!ピー玉がはじけ飛ぶよう

◆オクトアーマー

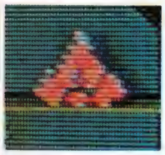
弾が八方向に撃てるので強そうだけど、連射ができないのであまり使えない。と、思ったんだけど、ある所であるやつと戦う時はとっても活躍してくれる。実はオクトの弾はSYDの最強の弾よりも強いっ!!(本当よん。)後ろからくる敵にも有効。おまけにエネルギーの消耗もとても遅いので長持ちするんだ。





▲オクトアーマーの弾は花火のようできれいだ?!





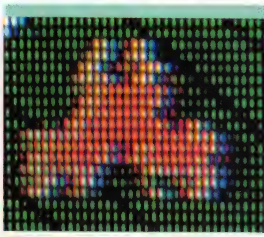
▲このイナヅマが画面に広がる。1度やったらやめられない



▲これで全部そろったぞ!

◆サンダーアーマー

稲妻が走り、画面上すべての敵を破壊する。文句なしに強いが、エネルギーの消費が激しいため、3回使ったらだいたいはエネルギー切れしてしまう。





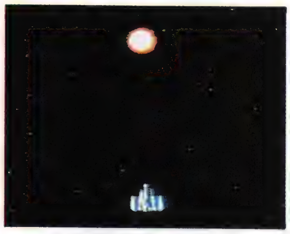
◆ファイヤーアーマー

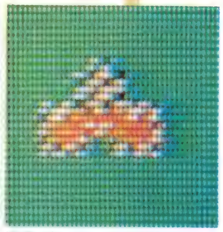
強力な炎がすべてを焼きつくす。炎がちょっと小さいかな。エネルギー切れも速い。

◀火炎放射〜!FCではあまり活躍できないみたい

◆ニュークリアアーマー

破壊力抜群のミサイルを発射する。でも、エネルギーをたくさん使うので、すぐエネルギー切れをおこしてしまう。そのかわりいいこともある。





▲あの夕日に向かって射て!! 爆発が小さいのがさみしい

この間まで知らなかった。)実は、画面に出る瞬間のBの入ったピラミッドを撃っといて、画面から消える寸前におしりのとこでとると、なんと8千点のスペシャルビッグポイントがとれてしまうのだよ。うふふ。

必勝パターンを教えちゃう

さて、ギガビットはどうするかというと本誌5月号でもお話ししたように、そうパラライザーアーマーを使うんだ。パラライザーアーマーの出す凍結ビームは敵の弾を壊してくれるんだよね。

それでは、必勝パターンをおしえちゃおう。

まず、一番下でアーマーセレクトをパラライザーにあわせて待つ。出るなっと思ったらすぐにアーマー装着ボタンを押してレーザーを連射!アーマーを装置するとSYDは中央にもってかれるし、装着最中でも弾がうてるのだ。(アーマーにもよるが。)アーマーが装着し終わってから2秒たつまではSYDは無敵なので、ギガビットの出現地でもろにダメージをあたえられるのだ。あとは楽勝だね。

でも、全滅させてクリアしてしまってはかせぎにならないよ。残り1匹になったらアーマーをすぐにはずして、誘導弾をうまく消さないようにしながら残り1匹を殺して、その誘導弾で自爆すればよろしい。そしてまた、高得点エリアをトライアゲイン!(しかし最近ではうっかりクリアしてしまったり誘導弾を逃がしてしまうのが多くなった私である。)このかせぎ2回で1機ふえるはずだから、ラスト1機になるころには150万点くらいにはなってるでしょう。

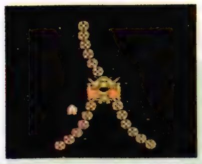
え、パラライザーがそろわないって?それだけは運次第なのよね。上手い人ならアーマーなしでもけせるみたいだけど普通の人じゃあムリだ。ギガビットの出現地

いくぞ 要塞退治

さて今度は要塞別の攻略を簡単に説明しちゃおうかな。

▼ヘカテリアン・メカプク

最初は画面のど真ん中で待っていること。上で待っているといきなり体当たりをくらって、いっきにエネルギーが消耗してしまう。そう、アーマーは体当たりに弱いのですぞ！
　要塞が出現したら敵の弾に注意しながらレーザーをひたすら連射するべし。敵の動きがとても速くて、なかなかねらい撃ちはできないけど、ひたすら連射すれば、へタな鉄砲も数撃ちゃ当たるってね。


◀動きに威勢のあるハリキリ要塞


▲だれかさんにそっくりなんだってさ

▼ハノマスズイ・ゾレニアズイ

なんか変な名前の要塞だ。顔も変てこな顔してる。こいつらはいち番上でミサイルをひたすら連射してて、出現したら下がりながらさらに撃ち続ける。連射がおそいと弾を出されちゃうけどシールドをもってるか、ちょっと左にずらしておけば全然楽勝だったりして。


▶おもわずナマ○ソズイなんてギャグがでちゃう


▶なんだこのヘンテコな顔は？

▼シャリプトラ・再生シャリプトラ

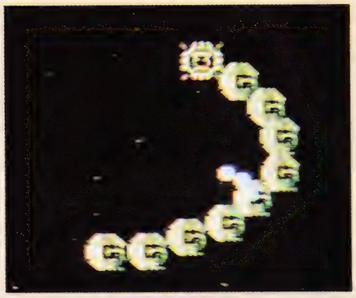
こいつも画面中央の一番上でレーザーを連射していて、出現と同時に下がりながら連射し続けるだけ。とってもよわい！　シャリプトラと再生シャリプトラの見分け方？　う〜ん。わがんない。

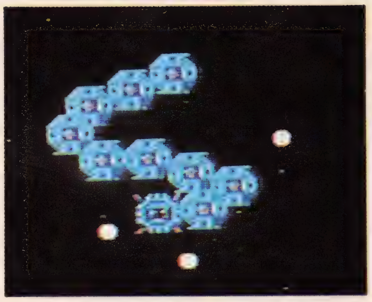

▶ガードをおろした瞬間にワン・ツーだ!!


◀シャリプトラの復活！　でも変わってない

▼ボンボネラ・ボンボネラII

ヘビのようにクネクネと飛び回る。こいつは画面中央の中より下にいた方がいいな。いきなり出てくるから、下がるのが間に合わないこともある。動きは同じパターンしかないので、頭をねらい撃ちしてればよろしい。弾もたいして激しくないよ。

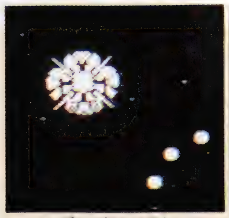

▶ヴァリスの合体攻撃のようだ。頭をねらえ


▶明かりをつけましょボンボネラ〜♪

▼ギガビット・テラビット

シールドアーマもクリアできるが多少難有り、という感じ。サンダーでいっきにふっとばしてまたシールドを装着するというのもよい。
ギガビットはWをとってにげることも可能！
それじゃ、シールドアーマーでクリアするためのワンポイントアドバイスだ。敵は少しずつワープして画面を回るように出てくる。SYDを追ってきているようにも見える。(そうなのかな?)そこで、あらかじめ出現地を予測してひたすらレーザーを連射だ！　怖いことといえば自機と敵が重なってしまって、アーマーをふっとばされてしまうことだ。これさえ気をつけて根気よくがんばればなんとかなる。


▲サンダーのパワーはすべてを超える。


▲サンダーがなくても例のアーマーがある

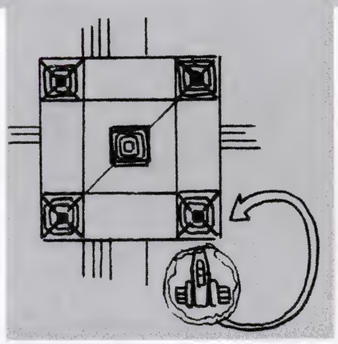
▼ジョジョゼゼ・ジョジョゼゼII

こいつは全く動かない。地上物そのものだ。ただ注意するべきものは誘導性のあるひし形のような弾だ。こいつはレーザーで撃つと中から弾を3発出してくる。撃たなくても出すなんてことも少なくない。
　そこで、いい方法があるのだな、これが。まず、敵にぴったりくっつきながらミサイルをひたすら撃ちまくる。口が開いたら敵が弾を出しそうになるまで撃ちこんで、弾を出したら図のように円を小さく描くように逃げて、また元の所へもどって連射をくり返す。これで一つずつ破壊すればOKだ。


▲どっしりと構えるジョジョゼゼ。どっからでもこいっ

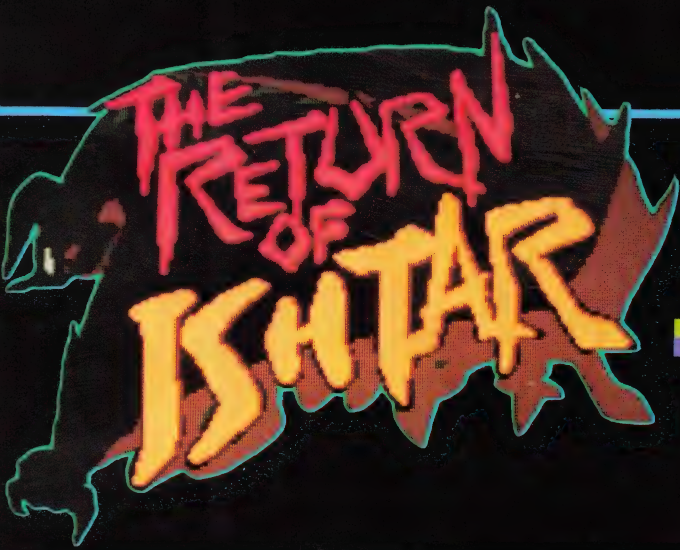

◀ついにやった。ジョジョゼゼの無残な最期。IIもやっつけに行ったれい!


◀あともう少し！



にサイドアタックでうまくレーザーがあたるようにすれば、最初にほんの少しダメージをあたえて逃げるということができるよ。サイドアタックできる場所はゲージを目安にするべし。
　10面後半は、要塞がボンボネラIIだからアーマーが必要ないので、5面後半よりかせげるかと思ったけど、そうもいかない。ヴァリスがじゃまをするしテラノアがアンチレーザーを撃ってくるのでつらいのよ。でも、1回で5万はいくはずだ。
　これらのことを参考にしてくれれば、慣れれば3百万点なんてあたり前になっちゃうよ。がんばれば4百万もいける。(RやPなどの運もあるけど。)
　ASOが好きな君！　ぜひがんばってくれたまえい!!
（大和）

このゲームの難易度は、業務用をやった人にとっては、とっても簡単なんだけど、初めてやる人にとっては、ちょうどいいような気がする。難しすぎてもすぐあきてしまうもんね。ファミコンにしてはグラフィックがなかなかいいので、業務用ASOになじんできた者として、ほんとによかったと思う。
　FCゲーマーにぜひお勧めしたい、名作戦闘ゲームだ。　（大和）



イシターの復活

ハイライト写真集



おっ、黒い薬だ。これに似たので「Drink Me」なんて書いてあるやつもある。探してみよう。



はて？　なんのトロフィーかな。ゴルフコンペだったりして…。まさか。



R.I.P.ってなんでしょう？　ザ・リターン・オブ・イシター・プロジェクトチームだったりして…。



おや、懐しい。ゼビウス軍のテラジじゃありませんか。



なんですか、この穴は？　どろぼーの隠れ家ですか？



なんでしょう、この額ぶちみたいの。



フォーク、トロフィーの次は本がある。なんの本でしょうか？



イシターさんと記念写真。…おっとー、ウイザードの乱入だあ！



壁の下に鍵がありますね。実は壁の中に敵がいて、Call Gil してその中で闘わせることのできる面もあるんだよ。



と思ったらVサイン！　あきれて物も言えないカイちゃん。



ローバーさんを連れて非常口から逃げましょか。



はい、再び３人そろって記念写真でーす。



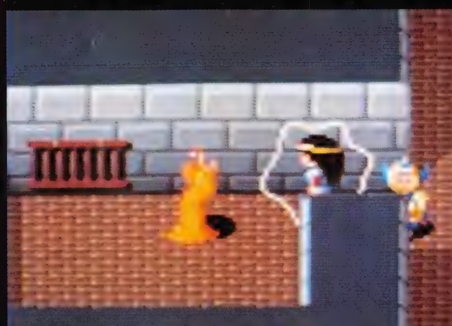
おっ、これは拷問器ではないか！



あらら、かわいそうにQUOXが死んでる。



とゆーわけで、メッセージが出て、



なんだろ、このはしご。



わ、わたしは誰、ここはどこ！



感動のエンディングへと…。

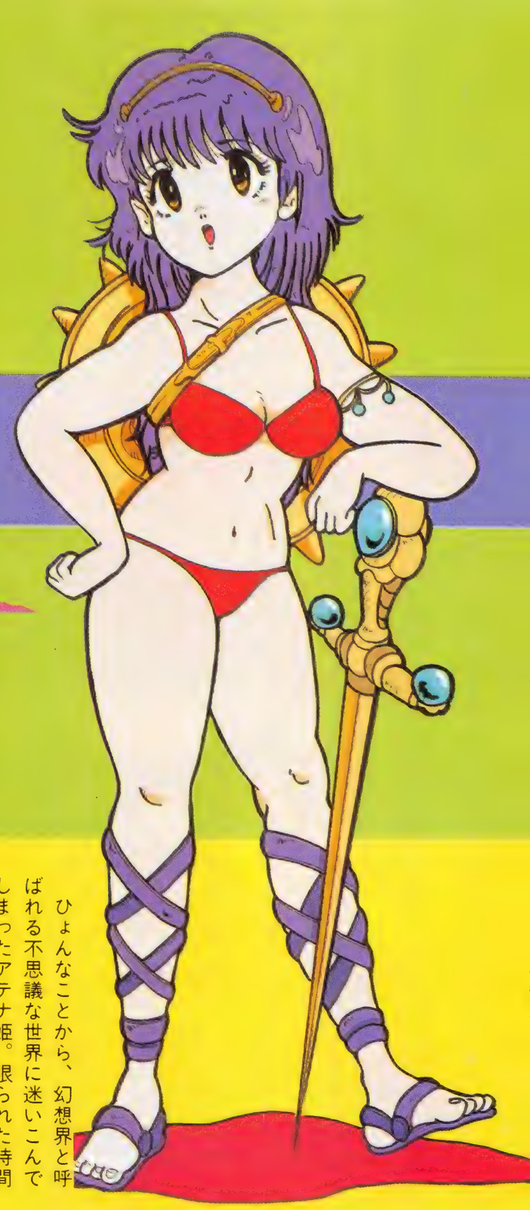
おやや、遠藤氏が死んでいる。



アテナ（SNK）

ATHENA

スカーと爽快！　アドベンチャーゲーム



思わずアテナちゃーんと叫んでボタンをたたき続ける君なのだ

ひょんなことから、幻想界と呼ばれる不思議な世界に迷いこんでしまったアテナ姫。限られた時間内に、元の世界へ戻らないと彼女の命が危い。8種の魔物が、それぞれ支配する8つの世界を通り抜け、アテナを元の平和な世界に導こう。彼女の旅は今、始まったばかりなのだ。

攻略の糸口が見えてくる

このアテナは、敵と遭遇しながらキャラクターを成長させ、強大な敵を倒してゆくというRPGアドベンチャーゲームなのです。アテナが強くなる程に爽快かつ謎ときの楽しみが増してきます。

それでは、実際のプレイのやり方について書きましょう。まず基本的なアテナの操作ですが、4方向レバーで、上下左右の移動や、しゃがみ込みをコントロールします。

ボタンは2個、ジャンプボタンとバトルボタン。ジャンプは通常ちょこっとしか跳びませんが、イカルスの靴を持っていれば、連続ジャンプ時に長く押すことで「2段・3段ジャンプ」を行えます。バトルボタンは武器を操るもので押すことにより攻撃を行います。

画面左右のゲージは、アテナの強さを示しています。左側がライフゲージ。アテナの生命力を示しており、これがゼロになると、ーミスとなります。右側上部はストレングスゲージ。アテナの攻撃力を示します。そして、右側下部はヒットゲージ。アテナの防御力を示します。これら両ゲージの指数は、アテナの手に入れた武器や防具によって変わります。いろいろ試してみてください。

武器については、4つの系統があると覚えてください。ハンマー・ソード・弓矢・マジックの4つがあります。武器は同系統の物ならパワーアップしてゆくことが可能です。しかし、系統の違う武器を取ると、最低レベルになってしまうので気をつけましょう。例えば、レッドソード（2レベル）を持ってるときに弓矢を取ると、一番弱い弓矢になってしまうのです。そこで、これだ!! という系統を選んで、集中してパワーアップさせるべきでしょう。ソード系は使いやすいのでおすすめです。

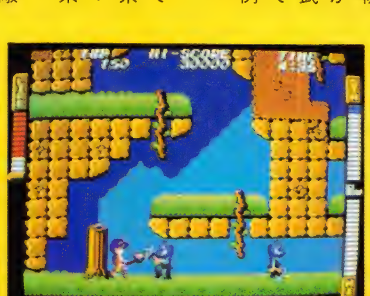
武器の入手方法は、ある種の敵を殺すか、岩を崩した時に出現するので取りましょう。（地面に落ちてからでないと取れないよ。）細かい武器のデーターは36ページの方に載っています。

防具も同様に、岩の中に隠されています。盾、兜、鎧とあり、各々独自にパワーアップ可能です。アテナの防御力を向上させますが、兜をかぶれば、頭上の岩をジャンプで崩せるようになるという、大変ありがたい力もあります。そしてさらに、最高位の防具、獅子の盾、龍の兜、勇者の鎧には、単に防御力が強いだけではなく、魔法の力が兼ね備えられています。

攻撃力・防御力レベルを落とす呪文を防ぐ（獅子の盾、但し正面のみ）攻撃力レベルを落とす呪文・敵を防ぐ（勇者の鎧）そして毒薬などから身を守る（龍の兜）とアテナを助けてくれるのです。


ウマさんもイノシシさんもパワーアップしている！　ここは洞窟の世界。


森の世界の親玉。カナヅチでは勝てないぞ。


グレードダウンしてしまった。こん棒から出なおし。



さあてアテナの始まり始まり。まずは森の世界です。



でもイカロスのハネがあればOK。



うわー地面がない!!



ごほうびはハートと貝のネックレス。奥にはワープゾーンが…。



ここの親玉、アンドレ・ザ…いやいやゴーレムです。

どうです。攻略の糸口が見えてきたんじゃありませんか。(防具の細かいデーターも37ページを見てね。)

武器、防具以外にも、アイテムというのがあります。これらはアテナの補助をしてくれる、ちょっといい物です。中でも、イカルスの靴は必需品です。最初にも書きましたが、連続ジャンプによって2回目、3回目のジャンプが高く長く跳べるようになります。もちろん、空中での操作も可能です。コツは、ジャンプボタンは押していること。これを使いこなせれば、はしごなんて、まだるっこしくて使えなくなるぞ。

イカルスの靴以外のアイテムについては、また37ページを見てね。貝のネックレスなんか、効果がシャレているよ。アイテムも、岩を崩すとよくでてきます。

武器・防具・アイテムの中で岩の中に隠されているものは、毎回場所が決まってます。必要なものは確実に取るようにしよう。

花には――甘い蜜と毒がある

それでは、攻略についてのポイントをいくつか述べておきましょう。

まずライフフラワー。この花を攻撃すると、ハートマークが飛び舞うので、それを集めるとアテナの生命力を増やせます。また、ライフフラワーに似た花から、巨大ハート(クリスタルハート)が出ることがあります。これを取ると、ライフゲージが拡大されます。(最大40ゲージ)

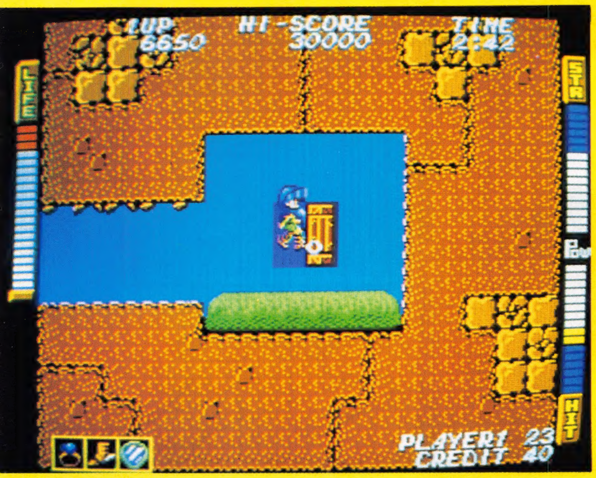
ライフフラワーの出し方ですが、通過すれば勝手に咲くもの、地面の下から頭突きして生やすものなどがあります。また、口を開いて定所間をワープ移動する敵、リップスをやっつけても、ライフフラワーと同様の効果を得られます。ライフの少ないときは、積極的にこれらをやっつけてください。

あと気を付けるのは、負の効果のあるアイテム。毒花、毒薬、魔物の手、どくろの盾、壊れた砂時計、そして魔王の竪琴。どんな悪い効果かは、自分で取ってみて身にしみて味わってみて下さい。

また、効率良く進むには、アイテムの場所や地形をメモしておくと良いだろう。はっきりいってーつのワールドは異常に広いもんね。㊙として、アテナちゃんの巨大化がある。アテナが一定時間巨大化して、最強装備で突き進める。○○を跳ばずに○○すると…おおっと。地道に成長させても大きくなれるよ。



命のもと、ライフフラワー。



ないと、とんでもない所へ…



あっーとこれはスクープだ!!　巨大化アテナ。

So Long ATHENA

はっきりいって、このゲームは難しい…というより大変だ、ということかな。内容が濃いゲームにありがちなことかもしれないね。不可能に近い場所も、ちょっと頭をひねればクリアできたりする筈ですから、みなさん頭を使ってくださいね。

(STAC・VIL&伊渋見)



海の王者はタコだったんですネ。この先にはどんな世界が…



ドヒャー!海に入るとアテナが人魚になった!!



あれ海なんてどこにもないじゃないの。おーい海やーい。



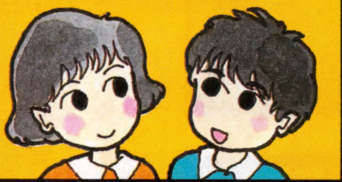
あっゼウスの神殿か?　いやいや三ツ首竜の神殿だ。

GAMESTワイワイにぎやかプレゼント

■ゲームを愛する君たちに、ゲームメーカーの皆さんがプレゼントを提供してくれたよ！
■先着……じゃないよ、9月30日までに、16ページにあるとじ込みハガキに記入して、ポストに入れて下さい。オット、切手をはるのを忘れないこと。
◆締め切り――9月30日の消印のあるハガキまで有効。
◆当選者発表―ゲーメスト10月18日発売の11月号誌上にてお知らせします。

1 コナミ提供





サラマンダポスター　5名

2 コナミ提供



サラマンダバッジ　20名

3 エスエヌケイ提供



アテナ攻略本＆シール　50名

4 エスエヌケイ提供



アテナポスター　10名

5 タイトー提供



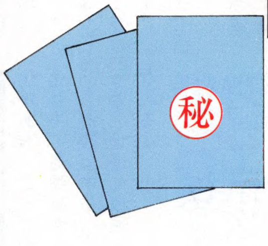
アルカノイドポスター　10名

6 テクモ提供



マイティボンジャック
3点セット　10名

7 新声社提供



ゲーメスト㊙生写真
3枚1組10名

8 ナムコ提供



ザ・リターン・オブ・イシターポスター　5名

新学期ガンバッテるかい？勉強にもスポーツにも、そしてゲームにも気合いを入れて張り切っている君に、ワイワイとにぎやかなゲームグッズをプレゼントしてあげよう。特に9月15日の敬老の日だけじゃなく、ふだんの日もお年寄りに親切な君、ほら電車でおばあちゃんに席をゆずってやった君だよ。かわいいアテナちゃんのポスター、あたり！

10 エスエヌケイ提供



ASO・FCソフト　3名

9 ナムコ提供



ザ・リターン・オブ・イシター
下じき　20名

ASO ファミリーコンピュータ™用カセット



お知らせ

情報電話開設

SNKテレホンサービス

7月1日より、新製品のあんなこと・こんなことが聞ける情報電話を開設します。内容は担当者の気分でコロコロ入れ換えますので意外なコトが聞けるかもよ！ くれぐれもマチガイコールだけは気をつけよう。

電話番号

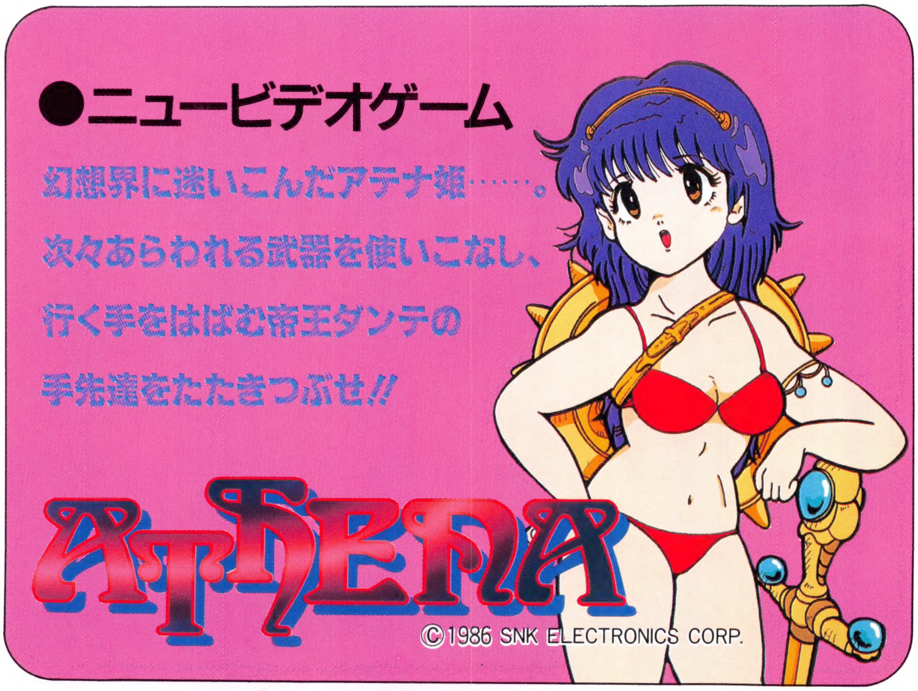
06-338-2570

あっ！そう(ASO)キャンペーンに参加しよう。

ついにゲームセンターからワープしてファミコンカセットになったASO! ただファミコンになっただけじゃなかったんだ。ビックリ！ ハラハラ♥アレーッ♡の隠れキャラ・スーパーアイテムがドッサリ10個。これ全部見つけた人に無条件であげちゃうSNKグッズ。10個ぜんぶ見つからなくても5個以上見つけたら迷わず応募しよう。抽選で当たるかも(先着3000名)。ただし、ゲームセンターのASOになくてファミコン版にあるものだから、もとのASOを知らないとキビシイね。

【応募の方法】答えがわかったら官製ハガキのうらに、ファミコンASOの使用説明書の最後のページにあるプクマークを貼って郵便番号、住所、名前、年令、答えを書いて下のSNKエレクトロニクス広報課まで送って下さい。しめきりは10月10日、当選したらSNKグッズが届きます。

〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号
丸萬ビル602号
株式会社SNKエレクトロニクス 広報課
ASOキャンペーン係



株式会社 エス・エヌ・ケイ(旧社名 株式会社新日本企画)
本　　社　〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸萬ビル602号
TEL.(06)338-7007(代)　FAX.(06)338-7150
東京支店　〒160 東京都新宿区四ツ谷1丁目5番地 佐奈ビル3F
TEL.(03)356-9361(代)　FAX.(03)356-9365

SNK
SNK GROUP

GAMEST 9月号 No.3
昭和61年9月20日(隔月発行)第1巻第3号通巻3号
編集人 植村伴北
発行人 加藤 博
発行 株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
電話 03(293)9324
定価480円



雑誌03659-9 ©新声社 1986 Printed in Japan.